

ВИДЕО НА DVD
BROKEN SWORD
С КОММЕНТАРИЯМИ
ЧАРЛЬЗА СЕССИЛА!

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

WWW.IGROMANIA.RU

МЕГАПОСТЕРЫ

PARAWORLD
DARK MESSIAH OF
MIGHT AND MAGIC

ОКТАБРЬ
(109) 2006

4 ИГРОВЫЕ
НАКЛЕЙКИ

2 DVD №1
В МИРЕ

240 СТРАНИЦ

ИГРОМАНИЯ



ВЕРДИКТ

• **PARAWORLD**

• **BAD DAY L.A.**

• **RESERVOIR DOGS**

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

• **NEVERWINTER NIGHTS 2**

В РАЗРАБОТКЕ

• **NEED FOR SPEED**

• **CARBON**

• **SID MEIER'S RAILROADS!**

• **LEFT BEHIND**

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

• **ASSASSIN'S CREED**

• **А ТАКЖЕ:** GOTHIC 3 • THE WITCHER • KANE & LYNCH • HALF-LIFE: EPISODE TWO И ДРУГИЕ ИГРЫ С **GAMES CONVENTION 2006**

СВЫШЕ
350
ИГР

В НОМЕРЕ И НА 2 DVD

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ: ТЕСТИРОВАНИЕ НОВЕЙШЕЙ АКУСТИКИ • ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ: ВСЯ ПРАВДА О WINDOWS VISTA

ВИДЕОМАНИЯ

- ИНТЕРВЬЮ С ХИДЕО КОДЗИМОЙ
- **MEDIEVAL 2: TOTAL WAR**
- **ИГРОСТРОЙ**
- ОСВАИВАЕМ BORLAND C++ BUILDER
- ВСКРЫВАЕМ HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5
- **ИГРА В ОНЛАЙНЕ**
- RAGNAROK ONLINE 2
- EVERQUEST 2 ПО-РУССКИ
- **ИГРОМАНИЯ: SPECIAL**
- ИНТЕРВЬЮ С QUANTIC DREAM
- АДСКАЯ БАБУШКА-ГЕЙМЕР

РУКОВОДСТВА, ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА

- HALF-LIFE 2: EPISODE ONE
- HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5
- HITMAN: BLOOD MONEY
- PARADISE
- SHADOWGROUNDS
- TITAN QUEST
- TRUE CRIME: NEW YORK CITY
- TYCOON CITY: NEW YORK

НА DVD

СДЕЛАНО В «ИГРОМАНИИ»

- КАМПАНИЯ ДЛЯ WARCRAFT 3
- **ПОВЕЛИТЕЛЬ КЛАНОВ**
- МОДИФИКАЦИЯ ДЛЯ TES4: OBLIVION
- **ЦИТАДЕЛЬ ДРАКОНА**

XENUS: ТОЧКА КИПЕНИЯ — BIG WAR

ОБРАТНО В КОЛУМБИЮ

DOOM 3 — HELL ISLAND

В ПОИСКАХ АДСКОГО СОТОНЫ

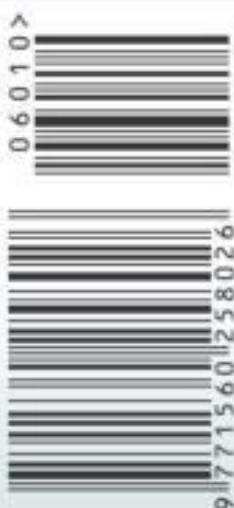
GTA: SAN ANDREAS — COPLAND

НОВЫЙ МИР



ЖУРНАЛ С

2
DVD



ЦЕНТР ДОМАШНИХ МУЛЬТИМЕДИА РАЗВЛЕЧЕНИЙ

Персональный компьютер ФРОНТ Т-90 (600) на базе передовой разработки компании Intel, процессора нового поколения Intel® Core™ 2 Duo - это потрясающее быстродействие в обработке информации и максимальная производительность, обеспечивающие комфортную работу сразу с несколькими ресурсоемкими приложениями и возможность наслаждения новейшими разработками мультимедиа-индустрии.



РЕКЛАМА



ФРОНТ

www.frontpc.ru
+7 (495) 234-9049

ТЕХНОЛОГИЯ
ПОБЕДЫ

Обозначения Bulldozer, Celeron, Celeron Inside, Centrino, логотип Centrino, Chips, Core Inside, Dialogic, EtherExpress, ETOX, FlashFile, i386, i486, i586, i686, iCOMP, InstantIP, Intel, логотип Intel, Intel386, Intel486, Intel740, IntelDX2, IntelDX4, IntelSX2, Intel Core, Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel Leap ahead, логотип Intel Leap ahead, Intel NetBurst, Intel NetMerge, Intel NetStructure, Intel SingleDriver, Intel SpeedStep, Intel StrataFlash, Intel Viiv, Intel XScale, IPLink, Itanium, Itanium Inside, MCS, MMX, логотип MMX, логотип Optimizer, OverDrive, Paragon, PDCart, Pentium, Pentium II Xeon, Pentium III Xeon, Performance at Your Command, Pentium Inside, skool, Sound Mark, The Computer Inside, The Journey Inside, VTune, Xeon и Xeon Inside являются товарными знаками, либо зарегистрированными товарными знаками, права на которые принадлежат корпорации Intel или ее подразделениям на территории США и других стран.

ASUS рекомендует лицензионную Windows® XP Professional



ASUS (Webcam) Notebook Series

V1 Слав производительности и стиля

Товар сертифицирован. На правах рекламы.

www.asus.ru

Ультра тонкий и легкий 15-дюймовый ноутбук

V1 – сверхтонкий 15.4" ноутбук со съемной док-станцией, дающей возможность подключения широкого спектра устройств, обеспечивая большую эффективность и мобильность. ASUS V1J создан на базе Технологии Intel® Centrino® Duo для мобильных ПК.

Webcam Notebooks Series- V1J

Intel® Centrino® Duo Mobile Technology
Intel® Core™ 2 Duo Processor T7000/T5000
Mobile Intel® 945PM Express Chipset
Intel® PRO/Wireless 3945ABG/BG Network Connection
Лицензионная Microsoft® Windows® XP
-Home
-Professional

DDR2 667 MHz, up to 2 GB
15.4" WXGA ColorShine,
CrystalShine/15.4" WSXGA+/15.4"WSXGA+ColorShine.
ASUS Splendid Video Intelligence Technology
ATI Mobility® Radeon® X1700 DDR2 512/1024 Mb
HDD 80/100/120 GB
1.3 мегапиксельная веб-камера
10/100/1000 Ethernet, Bluetooth® V2.0+EDR
3xUSB 2.0, 1x port for Docking Station, 1x DVI, 1x FingerPrint
36.3 x 26.3 x 2.5-3.6 см, 2.7 кг (с заглушкой модульного отсека)



Распознавание отпечатков пальцев

Сканер, считывающий отпечаток пальца владельца, является самым совершенным средством обеспечения безопасности.



Свобода беспроводного общения

Встроенные динамики и веб-камера с высоким разрешением позволяют проводить видеоконференции без лишней суеты с путающимися проводами.



Свобода общения

Стандарт Bluetooth® V2.0 обеспечивает беспроводную передачу данных в нескольких направлениях одновременно на скорости 2,1 Мб/с. Это в 3 раза быстрее, чем скорость передачи стандарта Bluetooth без EDR. Кроме того, использование беспроводных устройств с поддержкой EDR уменьшает расход батареи, что увеличивает мобильность Вашего ноутбука ASUS.



Непревзойденная мобильность

Док-станция позволяет подключать к ноутбуку широкий спектр устройств, обеспечивая большую эффективность и мобильность.



Модульный отсек с функцией «горячей замены»

Вы можете использовать эту функцию даже при включенном ноутбуке. V1 предлагает Вам возможность гибкого конфигурирования – подключайте жесткие диски, оптические приводы или дополнительные батареи, не жертвуя мобильностью.

Всемирная гарантия 2 года

Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999

ASUS
Rock Solid · Heart Touching

Москва: Артон (495) 789-85-80, Аваком-М (495) 784-67-36, Белый Ветер - ЦИФРОВОЙ (495) 730-30-30, ЮН (495) 5-444-333, NEXUS (495) 628-23-67, Tenfold Group (495) 545-32-71, OLDI (495) 105-07-00, ПИРИТ (495) 974-32-10, Polaris (495) 755-55-57, Реснекс (495) 177-40-77, Санрайз (495) 542-80-70, СтарТМастер (495) 785-85-55, ТФК (495) 518-83-58, Умные машины (495) 780-00-41, Ф-Центр (495) 105-64-47, USN (495) 775-82-02, Неоторг (495) 223-23-23, Санкт-Петербург: Alpha (812) 320-80-70, Кей (812) 331-24-77, Компьютерный мир (812) 333-00-33, Микробит (812) 333-44-44, СТР Компьютеры (812) 542-45-51, Барнаул: С-Trade (3852) 38-10-00, Воронеж: РЕТ (4732) 77-93-39, Екатеринбург: Класс (343) 216-17-00, Краснодар: Владос (8612) 62-33-73, Санрайз (8612) 640-066, Красноярск: Борпас СБ (3912) 58-09-52, Новосибирск: НЭТА (3832) 16-33-11, Техносити (3832) 125-333, Ростов-на-Дону: Центр-Дон (8632) 696-668, Санрайз (863) 240-11-77, Иманго (863) 232-47-18, Поиск (863) 250-13-00, Самара: Прага (8462) 701-701, Санрайз (846) 241-67-53, Томск: Интант (3822) 41-55-32, Тюмень: AD Systems (3452) 22-35-33, Челябинск: Comservis (351) 264-91-91, Японская электроника (3512) 247-47-47, Уфа: Класмас (3472) 912-112, Форт ВД (3472) 600-000.

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino logo, Core Inside, Intel, Intel Core, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel SpeedStep, Intel Vii, Intel Xeon, Itanium, Itanium Inside, Pentium and Pentium Inside are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.



Привет!

В первых же буквально строках — о главном. Как вы, друзья, помните (такое обычно не забывается), начиная с прошлого номера наш межконтинентальный журнал выходит частично укомплектованный двумя двухслойными DVD. Так вот, как сообщают наши надежные источники из отдела распространения, — комплект «Игромания + 2 DVD» разобрали буквально в первые несколько дней после начала продаж. Желавшие найти в продаже двухдисковый экземпляр «Мании» оборвали редакционный телефон, а в некоторых городах возле киосков «Роспечати» развернулись настоящие драмы, люди вышли на улицы и... ну, вы понимаете.

Так вот, друзья, чтобы остановить народные волнения, мы в настоящее время принимаем все экстренные меры по обеспечению населения сами понимаете чем. Уже в этом месяце количество двухдисковых «Игроманий» выросло ровно в два раза и теперь составляет половину всего нашего тиража. Тем не менее — если вы по-прежнему не можете купить расширенный вариант «Мании» в своем городе, то идите к ближайшему же лотку и настоятельно (только настоятельно!) требуйте во что бы то ни стало привезти его в следующем месяце. Система работает — мы проверяли. Чем больше и чаще будете спрашивать, тем скорее и привезут.

Также я на всякий случай напоминаю, что наш стандартный комплект — «Игромания» + 1 DVD — это не дай бог никакая не «урезанная версия», а вполне себе обычная комплектация журнала. Все самое главное, что есть на двух DVD, вы найдете и на одном.

Далее — о насущном. В прошлом месяце в городе Лейпциге состоялась очередная Games Convention. Это, если кто забыл, вторая по размерам игровыставка в мире. С учетом того, что первая игровыставка — E3 — скоропостижно «сменила формат» и в следующем году превратится мы даже боимся предположить во что, немецкая GC, вполне вероятно, сможет в ближайшее время стать «номером один». Ну а пока что — в Лейпциге все по-прежнему относительно спокойно. Тем не менее посмотреть есть на что — чудеснейший Assassin's Creed, почти финальная версия Gothic 3, второй официальный эпизод Half-Life 2... Короче говоря, подробности и детали непременно см. в нашем репортаже на стр. 34.

Из других событий. В минувшем месяце в нашей редакции обнаружился диск с пресс-версией Dark Messiah of Might and Magic. И даже несмотря на то, что официальная демка уже давно доступна всем желающим, мы просто не можем еще раз не написать про эту богоспасаемую игру. Пока что, по некоторым

ранним впечатлениям, «Мессия» — один из явных кандидатов на «Лучшую игру года». А почему нам так кажется — см. на стр. 44.

Что же касается релизов, то с ними в этом месяце совсем негусто. Треш-угар Bad Day LA (стр. 82) от главного индустриального маргинала Американа Макги оказался местами дико смешным, но в глобальном плане весьма проходным проектом. «Игроизация» же тарантиновских «Бешеных псов» по пути на мониторы потеряла практически все достоинства одноименного фильма. Главный feature у игровой версии Reservoir Dogs (стр. 86) это актер Майкл Медсен, что, сами понимаете, хита из нее не сделает ну никаким образом. Единственный релиз месяца, на который действительно стоит обратить пристальное внимание, — палеонтологическая RTS под названием ParaWorld (стр. 88). Эта такая, с позволения, «Age of Empires про динозавров»: велосипеды в роли пехоты, тираннозавры в роли танков и злые люди-дики в роли злых людей-дикарей. Играется на удивление бодро и свежо.

Что еще? Еще у нас в этом номере крайне неординарная подборка Special. Сегодня в студии всего два специально приглашенных гостя, но зато, друзья, каких! Вот, скажем, аккурат на стр. 184 говорят и показывают Quantic Dreams. Это люди, которые сделали Fahrenheit — между прочим, лучшую игру прошлого года по версии нашего журнала. Далее же по рубрике у нас отведено ровно три страницы для Барбары Хилэйр, обычной американской домохозяйки, о которой вы, конечно же, никогда не слышали. А меж тем она дико хардкорный геймер (или как там правильно — геймерша?). Она проводит за играми около пятидесяти часов в неделю, уже четыре раза прошла последний Resident Evil, а в ее доме есть практически все консоли последнего поколения... И да — еще Барбаре недавно стукнуло 70 лет... В общем, наше эксклюзивное интервью с умопомрачительной «Old Grandma Hardcore» ищите на стр. 188.

Ну и напоследок пятиминутка глобального месседжа. В этом месяце тираж нашего журнала перешагнул исторический рубеж в 200 тысяч копий. Мы искренне рады, что вас, друзья, становится все больше и больше. Мы рады, что каждый месяц вы продолжаете выбирать «Манию». И мы, наконец, рады быть «крупнейшим компьютерно-игровым» в России. Так что спасибо вам за все и оставайтесь с нами. Дальше будет только интереснее.

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО
ak@igromania.ru

10 ОКТЯБРЬ
(109) 2006

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Александр Кузьменко
Выпускающий редактор
Игорь Варнавский
Редакторы
Алексей Макаренко, Николай Арсеньев
Андрей Александров, Николай Пегасов
Технический координатор
Изабелла Шахова
Корректоры
Мария Луговская, Анна Полянская
Программирование сайта и дисков, тех. обеспечение
Денис Валеев, Ирина Сидорова
Ирина Овсянникова, Денис Овчинников
Творческо-производственный состав
Денис Тангалычев, Виктор Расстригин
Руководитель отдела дизайна и верстки
Роман Грыньиха
Дизайнерская группа
Валерий Дмитриевский, Сергей Лянге, Дмитрий Денисенко
Руководитель верстки
Михаил Карасев

DVD

Главный редактор
Степан Чечулин
Редакторы
Антон Логвинов, Семен Чечулин
Дизайнер интерфейса
Илья Галиев

ИЗДАТЕЛЬ

ИЗДАТЕЛЬСТВО «АВИТОН-ПРЕСС»
Генеральный директор
Азам Данияров
Редакционный директор
Денис Давыдов

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

ИЗДАТЕЛЬСТВО «АВИТОН-ПРЕСС»
Тел./факс (495) 730-4014
Руководитель отдела рекламы (Россия, СНГ)
Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
Руководитель отдела рекламы (International Dep.)
Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Менеджеры по рекламе
Ярославна Михайлова (ya@igromedia.ru)
Екатерина Столповская (ametist@igromedia.ru)
Светлана Лозовая (svetlana@igromania.ru)
Надежда Булла (bullan@igromedia.ru)
Тел./факс (495) 730-6694
Руководитель отдела
Юлия Курбатова (kurbatova@igromania.ru)
Менеджеры по маркетингу и PR
Илья Овчаренко (ovcharenko@igromania.ru)
Милан Вучинич (milan@igromania.ru)

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

sales@aviton-press.ru
Тел./факс (495) 642-87-80
Юлия Воробьева, Ирина Ефимова
Дмитрий Емельянов, Сергей Смакаев
Надежда Галиева, Дина Ситдикова

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ

Анастасия Муравьева, Давид Мурадян,
Евгений Гудошников

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

111524, г. Москва, ул. Перовская д.1 (Игромания)
Тел. (495) 231-2365
Тел./факс 231-2364
e-mail журнала: MANIA@IGROMANIA.RU
сайт: WWW.IGROMANIA.RU

Журналу всегда требуются талантливые авторы.
Если вы чувствуете себя таковым — обращайтесь
к нам по e-mail — write@igromania.ru.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.
Журнал зарегистрирован Министерством Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации ПИ №77-16021 от 28 июля 2003 года.

Журнал выпускается в трех комплектациях: с 1 DVD, с 2 DVD, а также вообще без дисковых приложений.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB "SPAUDOS KONTURAI" Ltd, Литва.
Печать DVD: "CD Art".

© «Игромания», 1998-2006.
Тираж 211,600.

ПОДПИСКА

Информацию о том, как можно подписаться на «Игроманию» в России и в 90 других странах мира, смотрите на DVD в разделе «Инфоблок/Подписка» или по адресу www.aviton-press.ru/podpiska.php

Если у вас возникли какие-либо технические трудности с запуском игроманского DVD, пожалуйста, обращайтесь к нам по e-mail — dvd@igromania.ru либо по телефонам редакции.

ПОЧТИ ЗНАМЕНИТ?



"Мне позвонили и говорят – клуб вас приглашает, играете концерт в пятницу. А вы бы меня видели тогда. То ли стресс, то ли еще что, но я был весь в прыщах! А я все-таки не Мэрилин Мэнсон – в гриме выступать..."

На новом лосьоне **Clearasil ULTRA** написано, кожа станет лучше за три дня. Слишком хорошо, чтобы быть правдой, а? Ну ладно, думаю, заодно и проверим... Так вот – сработало! Еще бы акустика в этом клубе была нормальная...



Clearasil
—ULTRA—

КОЖА
ЗАМЕТНО
ЧИЩЕ ЗА
3 ДНЯ

www.clearasil.ru

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

6-15

Новостной меридиан 6
Даты выхода игр и игровых фильмов 14

DVD-МАНИЯ

16-30

Игровая зона 17
Сделано в «Игромании» 18
Машина времени 19
Патчи 20
Веселости 22
Бонусы игровой зоны 24
Deathzone 25
Демоблок 27
Руководства и прохождения 27

ВИДЕОМАНИЯ

32-33

Репортаж с Games Convention 2006 ● Pre-портview Metal Gear Solid 3: Subsistence — Часть 2 ● Эксклюзивное интервью с Хидео Кодзимой ● Эксклюзив: демоверсия Medieval 2: Total War, прямо из Creative Assembly ● Уилл Райт о Spore на E3. Часть 2

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

34-42

Репортаж с Games Convention 2006 34
Dark Messiah of Might and Magic 44

R&S: В РАЗРАБОТКЕ

48-65

Рейтинговая система рубрики R&S 48
Комбат 49
Age of Empires 3: The WarChiefs 50
Вертолеты Вьетнама: UH-1 52
Left Behind: Eternal Forces 54
Агрессия 56
Need for Speed: Carbon 60
Полный привод: УАЗ 4х4 62
Sid Meier's Railroads! 64

R&S: ПРЯМАЯ РЕЧЬ

68-69

Дневной дозор 68

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

70-73

Neverwinter Nights 2 70

R&S: ВЕРДИКТ

74-98

Вердикт: дождались!

Bad Day LA 82
Reservoir Dogs 86
ParaWorld 88
DropTeam 90
Black Buccaneer 92
GTI Racing 94
Madden NFL 07 96
Ядерный титбит 2 98

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

100-106

Отечественные локализации 100
Даты выхода локализаций и отечественных проектов 106

ИГРА МЕСЯЦА

108-110

Итоги голосования за период с октября 2005 по июль 2006 108
Во что поиграть в этом месяце ● Игровой тотализатор 109
«Игромания» рекомендует 110

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

112-116

«Игромания» отвечает на любые ваши вопросы по играм 112

GAME OVER?

118

Во что играли 5, 10, 15 и 20 лет назад 118

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

120-147

Железные новости 120
Тестирование
Тестирование компьютерной 2.0-акустики 122
Тестирование проводных мышек в полевых условиях 126
Разгон
Разгоняем дешевый Pentium D 805 до невероятных частот 130
Антикварная лавка
Рассвет и закат компании Commodore 132
Железные новинки
Самое свежее железо отечественного рынка 134
Цифровая жизнь
Последние новинки из мира цифровой техники 138
Новая линейка
Новая линейка от Logitech 140
Компьютер в сборке
Игровая станция Kraftway Idea MC от компании Kraftway 142
Разумный компьютер
Разумный компьютер за разумные деньги 144
Горячая линия: железо
Железные ответы на «железные» вопросы 146
ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ 148-158
Практика
Обзор эмуляторов игровых систем 148
Обзор бета-версии Windows Vista 152
Софтверный набор
Гвоздь набора ● Свежатица! ● Игроманский стандарт 156
ИГРОСТРОЙ 160-183
Самопал
Вступительное слово 160
Особенности бесплатного игростроения. Часть 2 162
Форум разработчиков: искусственный разум 168

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК
ИГР В НОМЕРЕ

24	Paramedic	112
911: Paramedic		114
Age of Empires 3: The WarChiefs		26
Alan Wake		185
Alarm fur Cobra 11		112
Alias		112
Alien Shooter 2		106
Aliens vs. Predator		14
Alone in the Dark: Near Death Investigation		8
American Chopper 2: Full Throttle		75
ArchLord: The Legend of Chandra		192
Assassin's Creed		31, 112
Atlantis		106
Babylon 5: Eve Found Her — Black Omega		112
Baby's First Steps		112
Danger and Opportunity		112
Bad Day LA		27, 82
Ballistics		113
Barbarian		186
BASE Jumping: Точка отрыва		106
Battlefield 2		168, 193
Battlefield: Bad Company		15
Bet on Soldier: Black-Out Saigon		106
Bet on Soldier: Blood of Sahara		106
BioShock		10
Birth of America		14
Black Buccaneer		92
Blair Witch Volume 1: Rustin Parr		113
BloodRayne		113
Brain Training		240
Brian Lara International Cricket 2005		115
Britney's Dance Beat		113
Broken Sword: The Angel of Death		14, 214
Brothers in Arms: Hell's Highway		14
Buffy: The Vampire Slayer — Chaos Bleeds		112
Buffy: The Vampire Slayer		112
C&C 3: Tiberium Wars		115
C&C: Generals — Zero Hour		115
C&C: Generals		115
C&C: Red Alert		115
C&C: Tiberian Sun		115
Caesar 4		14, 27
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth		106
Call of Duty 2		113
Call of Duty: Finest Hour		15
Call of Juarez		8, 14
Cars: The Videogame		220
Castlevania		12, 14
Chrome		9
Chrome: SpecForce		9
Chuck Yeager's Air Combat		118
Cinema Empire		11
Circus Grande		76
City Life		104
CivCity: Rome		220
Clive Barker's Undying		119
Cold Winter		116
Combat Medic: Special Ops		114
Company of Heroes		12, 25, 113, 214
Counter-Strike		25
Counter-Strike: Source		25
CSI		112
D		116
Dark Age of Camelot		193
Dark Age of Camelot: Labyrinth of the Minotaur		193
Dark and Light		192
Dark Messiah of Might and Magic		14, 42, 115
Darkstar One		116
Day of the Tentacle		186
Dead or Alive		12, 14
Defcon		113
Desperados 2: Cooper's Revenge		11
Desperados: Wanted Dead or Alive		11, 19
Devil May Cry 3: Dante's Awakening		219-220
Diablo		115
Dino Crisis 2		116
Dino Crisis		116
Disciples 3: Renaissance		6, 106
Disgaea: Hour of Darkness		150
DOOM 3		24
DOOM 3: Resurrection of Evil		28
Dragonshard		118
Drakan: Order of the Flame		113
Dreamfall: The Longest Journey		10
Driver		14
Drome Racers		113
DropTeam		90
Duke Nukem: Manhattan Project		113
Dungeon Siege 2: Broken World		220
Dungeon Siege		14, 164
Dungeons & Dragons Online		193
Emergency 4: Global Fighters for Life		106
Emergency Room 2: The Ultimate Fight for Life		114
Emergency Room 3		114
Emergency Room		114
Emergency Room: Code Blue		114
Emergency Room: Code Red		114
Emergency Room: Disaster Striker		114
Emergency Room: Life or Death		114
ER		112, 114
eRacer		115, 202
EverQuest 2		115, 202
Expendable		116
Extreme Ghostbusters: Code Ecto-1		112
Extreme-G 2		113
F1 2005		113
Fable: The Lost Chapters		113
Fahrenheit		184
Fall of Liberty		220
Fallen Lords: Condemnation		100, 220
Far Cry		29
FarCry: The Game		112
Fatal Frame		110
FIFA 06		24, 212
FIFA Soccer 2005		193
Fight Night Round 2		193
Final Fantasy VII		190
Final Fantasy X		16, 150
Final Fantasy X-2		113
Firefight Studios: Stronghold 2		28, 218, 220
FlatOut 2		113
Flyboys Squadron		113
Free Running		112
Freedom Fighters		16
Freedom Fighters 2		16
Gabriel Knight		15
Ghostbusters 2		112
Ghostbusters		112
Giants: Citizen Cade		113
God of War		188
Gothic 2		113
Gothic 3		14, 33
Gray Matter		113
GTA 3		113
GTA: San Andreas		23, 24, 112, 176, 182
GTA: Vice City		113
GTI Racing		113
GTR 2		106
Guild Wars		193
Guild Wars: Nightfall		193
Gun Meta		113
Half-Life 2		113
Half-Life 2: Episode One		27, 219
Half-Life 2: Episode Two		30
Halo 3		112
Halo		12, 113
Hamsterz Life		16
Heavy Duty		116
Heavy Metal F.A.K.K. 2		113
Heavy Rain		184
Hellgate: London		115
Heroes of Might and Magic 4		183
Heroes of Might and Magic 5		27, 160, 170, 178, 182, 218
Heroes of Might and Magic 5: Hammers of Fate		106
Hi-Octane		113
Hitman		12, 14, 16, 116
Hitman: Blood Money		116
Hooligans		115
Hooligans: Storm over Europe		115
Horsez		16
Hospital Tycoon		7
Hostile Waters: Antaeus Rising		113
Hover Ace		113
Ico		186
Incoming Forces		116
Incoming		116
Jagged Alliance 2: Wildfire		6
Jagged Alliance 3		6
Jagged Alliance 3D		6
Jericho		113
Just Cause		27
Kane & Lynch: Dead Men		16, 35
Killer Loop		113
Kingdom Hearts		110
Kingpin: Life of Crime		113
Knight Rider: The Game 2		112
Knight Rider: The Game		112
Kooka Bonga		112
Law & Order		112
Left Behind: Eternal Forces		54
LEGO Star Wars 2: The Original Trilogy		14
Lock On: Ka-50 «Черная акула»		106
Lock On: Горячие скалы		26
LocoRoco		112
Lost		112
LOTR Online: Shadows of Angor		193
LOTR: The Battle for Middle-earth 2		112, 177
LOTR: The Third Age		16
LOTR: The War of the Ring		115
LOTR: The White Council		16
Madden NFL 07		96
Mafia: The City of Lost Heaven		113
Mage Knight: Apocalypse		14
Marathon		113
Max Payne 2: The Fall of Max Payne		28, 113, 116
Max Payne		113, 185
Medal of Honor		115
Medieval 2: Total War		14, 33
MegaRace 2		113
Metal Gear Solid 3: Subsistence		32
Millennium Racer: Y2K Fighter		113
Monkey Island		186
Myth 2: Soulblighter		113
Myth: Fallen Lords		113
N		113
NBA Live '98		113
Need for Speed: Carbon		14, 60
Need for Speed: Most Wanted		212
Necron		113
Neverwinter Nights 2		8, 14, 70
Neverwinter Nights		193
New Ghostbusters 2		112
NNL 2005		193
Nintendogs		112, 240
No One Lives Forever 2		113
No One Lives Forever		113
Nocturne		113

Nox	115
Omikron 2/Karma	187
Omikron: The Nomad Soul	185
Oni	113
Onimusha 3: Demon Siege	113
Operation Flashpoint	28
Pac-Man	188
Paradise	27
Parasite Eve	116
ParaWorld	27, 88
Paws & Claws Pet Vet	218
Pirates of the Burning Sea	193
POD	113
Pong	186, 188
Postal 2	113
Premier Manager 2006-2007	78
Prey	113, 218
Prince of Persia	112
PrisonServer: The Online Prison	193
Pro Evolution Soccer 4	186
Pro Evolution Soccer 5	28
Project Gray Company	16
Psychonauts	189
Q*bert	190
Quake 4	25, 113, 212, 214
Quake III Arena	113, 212
R.I.P.	77
Ratchet & Clank: Going Commando	115
Red Ocean	10
Reservoir Dogs	86, 106, 220
Resident Evil 4	114, 150, 188
Resident Evil 4	14
Return to Castle Wolfenstein	11
Rise & Fall: Civilizations at War	20, 26
Rise of Nations: Rise of Legends	113, 106, 220
Rollcage Stage 2	113
Rollover	113
Rome: Total War — Alexander	220
Rush for Berlin	218
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	106, 112
Sam & Max: Season One	9
SCAR — Спортивная команда Альфа Ромео	101
Second Life	193
Seven Kingdoms	19
Severance: Blade of Darkness	113
Shadowgrounds	27, 176
Shattered Union, Захват США	104
Shogun: Total War	19
Sid Meier's Civilization 4	17, 160
Sid Meier's Civilization	186
Sid Meier's Railroads!	14, 64
Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific	19
SimCity 2000	113
SIN	113
SOCOM II: U.S. Navy SEALs	115
SOCOM III: U.S. Navy SEALs	113
Soldier of Fortune 2: Double Helix	113
Soldier of Fortune	113
Sonic Riders	10
Sonic the Hedgehog	10
Space Invaders	188
Specnaz: Project Wolf	75
Speedy Gonzales	186
SpellForce 2: Dragon Storm	120
SpellForce 2: Shadow Wars	115
SpongeBob SquarePants	33
Spoil	14
Spy Hunter: Nowhere to Run	115
Star Trek	112
Star Trek: Starfleet Command III	115
Star Trek: Voyager — Elite Force	113
Star Wars: Battlefront 2	26
Star Wars: Empire at War	20
Star Wars: Episode I — Racer	113
Star Wars: Jedi Knight 2 — Jedi Outcast	113
Star Wars: Knights of the Old Republic 2	26
Star Wars: The Sith Lords	26
Starcraft 2	115
Starcraft	119
Starcraft: Brood War	212, 214
Stargate Worlds	13, 112
Stranglehold	10
Stubbs the Zombie in Rebel without a Paddle	189
SWAT 4: The Stetchkov Syndicate	29
Sword of the Stars	14
Tabula Rasa	177
Take Command: 2nd Marine	186
Tekken 3	186
TerraWars: New York Invasion	218
TES 4: Oblivion	16-17, 18, 113, 170, 218
TES III: Morrowind	113
Test Drive Unlimited	6, 14
Th3 Plan: Идеальное ограбление	101
The Da Vinci Code	102
The Duke of Hazard	112
The Duke of Hazard: Return of the General Lee	112
The Godfather	220
The Kings of the Dark Age	76
The Longest Journey	10
The Movies	11, 21
The Movies: Stunts & Effects	218
The Precursors	106
The Real Ghostbusters	112
The Ship	15, 26, 113, 219
The Sims 2	16, 26, 113, 219
The Sims 2: Open for Business	113
The Sims	113
The Wall	106
The Witcher	36
Time to Ride: Saddle and Saddle	220
TimeZero	200
Titan Quest	17, 20, 27, 160, 170, 174, 182, 220
Tom Clancy's Ghost Recon	10, 24
Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	14, 115
Tomb Raider	113
Tomb Raider: Legend	113
Tomb Raider: Последнее откровение	100
Tomb Raider: Хроники	100
Total Annihilation	19
Total Club Manager 06	193
TrackMania Nations	20
Trauma Center: Under the Knife	114
TrickStyle	10
Trojan 2.0	10
True Crime: New York City	27, 102
Tycoon City: New York	27
Ultima Online	192
Ultima Online: Kingdom Reborn	192
Unreal 2: The Awakening	113
Unreal Tournament 2003	113
Unreal Tournament 2004	113, 212
Unreal Tournament	113, 118
Unreal	118
V	116
Vet Emergency 2	114
Vet Emergency	114
W.E.L.L. Online	192
WarBirds	13
Warcraft III	16, 30, 169, 212
Warcraft III: The Frozen Throne	106
Warfare	106
Warfront: Turning Point	14
Warhammer 40 000: Dawn of War — Winter Assault	30
Warhammer: Dark Omen	19
Warhound	9
WarPath	219
Wipeout	113
World Karate Championship	118
World of Warcraft	170, 204
World of Warcraft: The Burning Crusade	192
World War 2: Combat: Iwo Jima	74
X-COM: Interceptor	19
Xenosaga Episode II: Jenseits von Gut und Bose	189
Xenus 2: Белое золото	106
Xenus: Точка кипения	21
X-Files: Resist or Serve	112
X-Files: The Game	112
Z 116, 118	116
Zi: Steel Soldiers	116
Zanzarah: The Hidden Portals	113
Zoo Tycoon 2: Исчезающие виды	106
Zoo Vet	114
АГОРА: Битва за Хлебницу	9, 50, 106
Агрессия	56, 106
Аллоды 2: Повелитель душ	162
Анабиоз: Сон разума	106
Бог: Дорога в бесконечность	20
Бок с тенью	9
Братва и кольцо	106
В тылу врага 2	106, 220
Вертолеты Вьетнама: УН-1	52, 106
Викинг	7
Войны древности: Спарта	106
Волкодав: Месть Серого Пса	106
Восхождение на трон	106
Вторая мировая	106
Герои воздушных битв	100
Герои Мальгрии 2: Нашествие некромантов	106
Герои уничтоженных империй	14, 106
Дальнобойщик 3: Покорение Америки	56, 106
Дневной дозор	68, 106
Империю превыше всего	106
Истиник	106
Искусство ограбления	106
Казачи 2: Битва за Европу	220
Капитан Врунгель	106
Кодекс войны	106
Комбат	47, 106
Корсары 3	115
Космические рейнджеры 2: Доминаторы	20, 220
Лабиринт отражений	106
Легенда о рыцаре	106
Легенды Аллодов	162
Линия грёз. Императоры иллюзий	106
Магия крови	10
Меченосец	9, 106
Морской охотник	106
Не время для драконов	106
Никто не знает про секс... кроме деда Макара	9
Обитаемый остров: Землянин	106
Онибейд	106
Параграф 78	106
Перл-Харбор	38
Пираты XXI века	106
Полный привод: УАЗ 4x4	62, 106
Проклятые земли	162
Противостояние 5. Война, которой не было	106
Санитары подземелий	106
Смерть шпионам	106
Стальные монстры: Союзники	106
Тормозилки	113
Трудно быть богом	106
Фаза: Исход	106
Хроники Тарр: Призраки звезд	106
Ядерный титаник	106
Янда Фаберже. Приключения	106

Внекомпьютерные игры	224
Axis & Allies Europe	224
DOOM	224
Dungeons & Dragons	222, 224
Magic: The Gathering	222, 224
Prometheus: The Created	222, 224
Warhammer	224
Кандамир. Поселенцы	224
Колонизаторы	224

Мастерская

Программирование под Borland C++ Builder

172

Создание уровней для Titan Quest. Часть 2

174

Игровое редактирование

176

Вскрытие

Heroes of Might and Magic 5

178

Горячая линия: игрострой

Горячие ответы на любые игростроевские вопросы

182

SPECIAL

184-190

Специальный репортаж

2008 по Фаренгейту: интервью с Quantic Dream

184

Old Grandma Hardcore: можно ли играть в 70 лет?

188

ИГРА В ОНЛАЙНЕ

192-211

Новости онлайн-игр

192

Special: первые подробности о Ragnarok Online 2

194

Ждем: W.E.L.L. Online

196

Играем: TimeZero

200

Играем: EverQuest 2 (русская версия)

202

Играем: рыбалка в World of Warcraft

204

Новости интернета

206

Типология компьютерных вирусов

208

Интересное в Сети

210

КИБЕРСПОРТ

212-216

Вести с полей

212

Обучение

214

Дневник A-Gaming: финал WCG Ukraine и ASUS Summer Cup

216

КОДЕКС

218-220

Стандартные коды

218

Читательские пасхалки

219

Читательские хиты

220

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА

222-224

Новости внекомпьютерных игр

222

Обзор игры «Кандамир. Поселенцы»

224

ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

226-231

Шоу-программа «Старпом и Светлана»

226

ЮМОР

232, 235

Компьютерно-игровые анекдоты

КАЛЕНДАРЬ

233-234

Neverwinter Nights 2

233

Reservoir Dogs

234

МОЗГОВОЙ ШТУРМ

236-238

Тест №74. Октябрь

236

Скринтурс №10. Октябрь • Фотографическая память №10 Октябрь

237

Подведение итогов за №8/2006 • Правила участия в конкурсах

238

ОСОБОЕ МНЕНИЕ

240

Старость не радость

240

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»

Dark Messiah of Might and Magic

ParaWorld

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»

Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent

Driver: Parallel Lines

EVE Online

Medieval 2: Total War

РЕКЛАМА В «ИГРОМАНИИ»

Обложка:

Фронт ПК

2-я обложка

Prestigio

3-я обложка

1C

4-я обложка

В номере:

1C

58-59, 85, 105, 107, 117, 165, 171, 181, 191, 203

Albatron

21

ASRock

137

ASUS

1

A-Boston & Zyxel

141

Clearasil

3

Digitex

143

Foxconn

129

Galderma

17

Gigabyte

47

Gigagames

33

GSC Game World

66-67

Home Cinema & Interactive

187

Kingmax

127

Mail.ru

221

Revoltex

19

SVEN

23

TopDevice

123

Toshiba

43

Акелла

9, 11, 13, 15, 51, 79, 91, 95, 99

Бука

81, 93, 97, 103, 111, 119, 151, 159

ИгроМир

239

Инфоком 2006

223

МегаФон

41

МТС

31

НИКИТА

217



НОВОСТНОЙ



Как-то уж так получилось, что в последний месяц большая часть пресс-релизов, анонсов, заявлений и прочего официоза вызвала не радость и оживление, а крошечное и не слишком сильное, но все же заметное раздражение. Традиционная попытка списать все на мрачную питерскую погоду не увенчалась успехом — Город, Переживший Большую Восмерку, частенько радовал своих жителей солнышком и не слишком задувал ветрами. Значит, причина в другом — например, в каком-то прямо-таки фатальном отсутствии новизны. Что ни анонс, то либо сиквел, либо дополнение, либо перепевка старой идеи, либо какой-нибудь, прости господи, спин-офф или игровая вариация на тему уже раскрученной кино- или телесериальной.

Удивляться особо нечему — ситуация нормальная и привычная, сейчас везде так. Однако надо же было буквально за считанные дни свалиться на наши бедные головы аж двум аддонам, одному сиквелу, одной игре по мотивам сразу двух телесериалов (тоже своего рода достижение), парочке продуктов, в основу которых положены полнометражные фильмы, и тьме тьмущей серости, что отчаянно пытается казаться оригинальной, но безо всякого видимого успеха!

И ведь ничего не поделаешь — приходится рассказывать. Как умолчишь о новом детище создателей Medal of Honor и Call of Duty, очередной аркаде про Соника и полноценной представительнице семейства Battlefield, пусть даже пока и присягнувшей на верность консолям?

Пожалуй, от души порадовала лишь Джейн Дженсен, которая после многолетнего перерыва наконец-то появилась на публике и представила свой новый квест — Gray Matter. Опять же, вряд ли игра будет чем-то кардинально отличаться от Gabriel Knight 3, но квестов с по-настоящему увлекательным сюжетом сейчас ой как мало, посему даже некоторые самоповторы маме Найта можно будет простить. А может, обойдется и вовсе без них — всякое бывает.

И если хорошенько подумать — разве одна совершенно новая и потенциально шедевральная игра не перевешивает вагон откровенно конвейерной продукции? Мы склонны дать утвердительный ответ. А вы?

Ведущий рубрики: Михаил Судаков

Без Черчилля НИКУДА

В очередной раз подтверждается, что некоторых разработчиков может заставить свернуть с проторенной дорожки лишь хорошее потрясение. Вот, скажем, сотрудники студии **Spark Unlimited** всю свою сознательную жизнь корпели над шутерами от первого лица по мотивам Второй мировой — сначала в составе совсем другой компании они делали сериал **Medal of Honor**, а затем обошлись и по заказу **Activision** произвели на свет консольный шутер **Call of Duty: Finest Hour**. Правда, закончилось это сотрудничество большим скандалом — «спарки» подали на своего издателя в суд, обвинив его в нарушении контракта, зажи-

ливании \$10 млн и использовании их разработок в своих собственных играх. Спросите, где здесь уход от привычной деятельности? А вот где — новый проект студии называется **Fall of Liberty** и рассказывает о том, что могло бы произойти в мире, если бы Уинстон Черчилль за несколько лет до Второй мировой, в 1931 году. Сценаристы **Spark** уверяют нас, что без такого серьезного противника Адольф Гитлер без особых проблем завоевал бы всю Европу, почему-то не получил бы на орехи в СССР и легко поработил бы сначала Англию, а потом (в 1951 году) и Северную Америку. Вот ей-богу, как дети — до сих пор искренне считают, что переломный момент в войне наступил после высадки союзников в Нормандии. Таких даже переубеждать не хочется — все равно не дойдет.

Как бы то ни было, события **Fall of Liberty** будут разворачи-



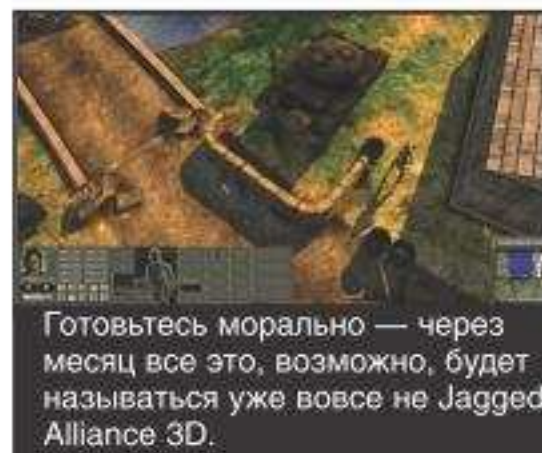
Апокалипсический кадр — фашисты шагают там, где им шагать никак не положено.

ваться в оккупированных фашистами Штатах. Подробностей геймплея нам не сообщают, но это уже лишнее — да, **Spark Unlimited** наконец-то завязала с той Второй мировой, которую все мы знаем, но горбатого могила исправит. В общем, если вы пробовали на зубок **Medal of Honor** или **Call of Duty**, то должны понимать, что будет представлять из себя новая игра студии. Выйдет она, кстати, лишь в конце 2007 года на PC, PlayStation 3 и Xbox 360; издателем пообещала выступить **Codemasters**.

Снова ОТОБРАЛИ

Студии **MIST land** — **South**, нынче известной как **GFI Russia**, страшно не везет с полученными от западных издателей проектами. В начале года компания **Strategy First** «отобрала» у нее стратегию **Disciples 3**, через три месяца официально передав проект «Акелле», а теперь (что вообще уже не лезет ни в какие ворота) во всеуслышание заявила о разрыве другого соглашения — того, что самым непосредственным образом касалось **Jagged Alliance 3D** и **Jagged Alliance 3**.

Как гласит пресс-релиз **Strategy First**, **GFI Russia** за неведомые грехи (впрочем, они не были озвучены и после инцидента с **Disciples 3**) лишается права выпускать не только продукты с такими названиями, но и «производные от них игры». Вероятно, таким макаром западный издатель пытается намекнуть бывшему партнеру, что всю работу, до завершения которой осталось всего ничего,



Готовьтесь морально — через месяц все это, возможно, будет называться уже вовсе не Jagged Alliance 3D.

российским разработчикам следует аккуратно вылить в унитаз и нажать кнопку спуска. Милый жест, ничего не скажешь.

Поскольку это заявление было сделано в ночь с пятницы на субботу (по московскому времени, разумеется), пресс-служба **GFI** отреагировала на него лишь в понедельник. В ответ на наш запрос пришло письмо примерно следующего содержания: «Мы подтверждаем факт расторжения соглашения, однако работы над игрой не прекращаются, и релиз по-прежнему назначен на октябрь 2006-го. Новое название будет объявлено в ближайшем будущем».

Виталий Шутов, директор по PC-разработкам **GFI**, в своих дневниках высказался куда менее политкорректно. По его словам, «даже компании, стабиль-

но кидающие всех на деньги, как правило, все же стараются сохранить видимость честности и не выпускают подобные пресс-релизы, прекрасно понимая, что у другой стороны, которой этот пресс-релиз касается, сейчас 12 ночи и два выходных впереди». Еще Виталий намекнул, что **Strategy First** — та еще шарашка, обвинил компанию в задержке выплат и с дальнейшими расспросами посоветовал обратиться, например, «к ребятам, сделавшим **Jagged Alliance 2: Wildfire**». Не совсем понятно, правда, зачем было связываться с заведомо ненадежным издателем. Неужто надеялись, что пронесет?

В настоящее время товарищ Шутов считает, что без гнета **Strategy First** разработчики смогут избавиться от помиссионного разграничения и сделать свободное перемещение, да и вообще очень сильно сокрушается, что многие хорошие идеи были зарезаны, дабы ускорить разработку. А еще глава **GFI Russia** клянется сделать нам красиво и советует следить за анонсами, намекая, что «долг платежом красен». Не начнут ли в офисах **Strategy First** рвать бомбы?



● Издательство **Dreamcatcher** отложило релиз космической стратегии **Genesis Rising: The Universal Crusade** (разработчик — **Metamorf Studios**) до начала 2007 года.

● **Скотт Миллер** проболтался, что в недрах компании **3D Realms** уже идет работа над **Prey 2**. Улучшения коснутся боевой системы и других элементов игрового процесса. О каких-либо новых геймплейных революциях пока речи не идет.



● Интернет-сервисом **Steam** заинтересовался такой гигант, как **Ubisoft** — компания планирует распространять через него игру **Dark Messiah of Might and Magic**.

ИГРОМАНИЯ

АНОНСЫ

Дурная КОМПАНИЯ

Анонс очередной части **Battlefield** — событие в игровом мире всегда заметное, и не суть важно, о чем идет речь — полноценном сиквеле, дополнении или вообще консольном отростке, до которых нам дела вроде бы и нет. Плачьте, РС-шovinисты, лейте слезы, приставкофобы, — самую красивую представительницу сериала DICE собирается выкатить вовсе не на персоналках, а на PlayStation 3 и Xbox 360. То есть никто, конечно же, не исключает возможности возвращения блуд-

ной дочери в объятия породившей ее платформы, но официально ничего такого не говорится. Зададите вопрос **Electronic Arts** — там отрицательно покачают головой, произнесут привычное: «Мы не комментируем слухи» и пообещают поставить в известность «если вдруг чего».

А может, даже и к лучшему, если **Battlefield: Bad Company** никогда не появится на РС, — ведь в этом случае не исключены массовые истерики, участвовавшие инфаркты и вроде бы ни-



Все внимание на шапочку центрального вояки! Какая реалистичность!

чем не спровоцированные самоубийства. И вот почему: новая игра, оказывается, ориентирована вовсе не на мультиплеер, а на одиночный режим. Нет, сетевые побоища вот так вот вдруг с лица земли не исчезнут, однако можете считать их необязательной компонентой, прикрученной **Bad Company** для галочки.

Из той же оперы и остальные обещания разработчиков. Роскошная графика (судя по

скриншотам — чистая правда), почти полностью разрушаемое окружение и зашкаливающая кинематографичность. То, что в новой **Battlefield** игроку выдадут в личное пользование целый взвод, — нелепая случайность, не более. Сказано же, «Дурная компания», а от дурных компаний надо держаться подальше, если получится. Особенно в 2007 году, когда **Bad Company** увидит свет.

Нейробиолог И ФОКУСНИЦА

Если схватить случайно попавшего под руку человека за грудки и требовательным голосом попросить его назвать самую известную женщину в игро-

вой индустрии, то большая часть народу, конечно же, в ужасе промолчит что-нибудь неразборчивое. Однако самые эрудированные произнесут одно из двух имен: **Роберта Уильямса** и **Джейн Дженсен**.

И если первая дамочка давно уже отошла от дел, предпочитая заниматься какими-то совсем другими вещами, то Джейн после выхода третьей части **Gabriel Knight** (1998) вообще даже не уgomонилась. Все это время она забавлялась небольшими казуальными игрушками с элементами паззлов, написала свою четвертую книгу (первые две, кстати, были новеллизациями игр про Гэбриэла) и готовилась в очередной раз удивить мир. Получится ли у нее сей подвиг, мы узнаем лишь в конце 2007 года. Однако шансы велики — как-никак, все три квеста, вышедшие из-под пера госпожи Дженсен, были в чем-то знаковыми, а ее новая

игра принадлежит именно к этому благородному жанру.

В ее новом проекте **Gray Matter**, который на выставке Games Convention в Лейпциге в очередной раз анонсировала компания **Anaconda Games** (ранее издателем числилась **Dreamcatcher**), речь пойдет о нейробиологе Дэвиде Стайлзе, отдалившемся от мира после смерти жены, и его ассистентке — уличной фокуснице по имени Саманта Эверетт. Девушка помогает ученому в его экспериментах над человеческим разумом, занимаясь поиском подопытных кроликов — таких же студентов, как и она сама. В конце концов дела оборачиваются как-то совсем уж мрачно, и наша фокусница применяет все свои таланты, дабы разнюхать, что же на самом деле задумал доктор Стайлз и что творится в его зловещем особняке.

Следует заметить, что оба персонажа — и Саманта, и Дэвид — будут полностью играбельными, сменяя друг друга в разных главах истории, которую задумала рассказать Джейн. Более того, каждый из них обладает уникальными способностями, помогающими в решении тех или иных загадок. Саманта, к примеру, славится

ГЕРОЙ МЕСЯЦА



Милая спальня, но... Кто же так кладет ковер?

ловкостью рук (и никакого мошенничества!), ну а доктор немножко владеет гипнозом.

Пока рано говорить о том, как будет выглядеть **Gray Matter**, однако представители студии-разработчика **Tonuzaba Entertainment** сообщают такие факты: все фоны будут заранее отрендеренными, а вот персонажи — самыми что ни на есть трехмерными. Один-единственный концепт-скриншот успокаивает — быть может, технологическими новинками игра нас и не порадует, но смотреть на экран будет до чертиков приятно. Ах да, музыку пообещал написать Роберт Холмс — муж Джейн, раскладывавший на ноты приключения Гэбриэла Найта. Хорошая это все же штука — семейный бизнес. Впрочем, звание «Герой месяца» у нас все-таки одно, и присудить его придется лишь Джейн.



Имя — Джейн Дженсен
Дата рождения — 28 января 1963 года
Место рождения — Палмерстон, Пенсильвания
Имя, данное при рождении — Джейн Элизабет Смит
Муж — Роберт Холмс
Профессия — дизайнер квестов, писательница
Место работы — Tonuzaba Entertainment
Хобби — сочинительство



НОВОСТНОЙ

МЕРИДИАН



● Издательство **Electronic Arts** использует движок **Unreal Engine 3** при разработке новой игры из серии **Medal of Honor** и еще не анонсированного шутера от первого лица **Dead Space**.

● Все пять актеров, игравших разных капитанов в сериале «Звездный путь», — Патрик Стюарт, Уильям Шетнер, Скотт Бакула, Эвери Брукс и Кейт Малгрю — согласились озвучить стратегию **Star Trek: Legacy**.

СОБЫТИЯ



«ИгроМир» ВАШЕМУ ДОМУ!

Дорогие друзья! А вы ведь уже в курсе, что 4 и 5 ноября этого года в московском ВВЦ пройдет «ИгроМир», новая амбициозная игровая выставка от организаторов КРИ? Выставка, которая, в отличие от Конференции Разработчиков Игр, будет направлена не на представителей индустрии, а на самых что ни на есть нормальных людей. Для выяснения всех интересующих нас подробностей мы срочно связались с **Максимом Масловым**, одним из сотрудников компании **DTF** и главным координатором «ИгроМира».

[Игромания]: Максим, привет! Зачем, собственно, России понадобилось отдельное мероприятие конкретно для потребителей?



[Максим]: Если коротко, то причин две: это сильно увеличившаяся конкуренция на рынке и очевидная зрелость индустрии. Ну и, конечно, интерес со стороны самих пользователей — кто из геймеров откажется посетить яркое шоу, где демонстрируются новейшие игры и железо? Вообще, мы думали об отдельном мероприятии для потребителей практически со времен первой КРИ — уже тогда было очевидно, что у многих издателей и разработчиков руки чешутся пощеголять перед игроками своими свежими играми.

Сейчас ситуация на рынке сложилась таким образом, что хорошо продать свой проект издатель может, только если хорошо проведет промо-кампанию и обратит внимание на свою игру. Коробок с дисками на полках стало неприлично много, и как прикажете выбирать покупателю? На мой взгляд, именно на «ИгроМире» издатели и разработчики будут бороться за сердца и кошельки своей аудитории.

[Игромания]: В последние полгода игровые выставки

мрут как мухи (ну, или как ЕЗ «меняют формат», что, в общем-то, то же самое), а в России вот открывается «ИгроМир». Почему вдруг так получилось?



[Максим]: В нашей стране сложилась очень интересная ситуация. Посмотрите — примерно 70% игровой аудитории находится в Москве! Если ее, что называется, «зацепить», то есть отличная возможность серьезно увеличить продажи.

Ну а ЕЗ... ЕЗ, на мой взгляд, изменила формат именно потому, что, тратя миллионы долларов на оформление стендов и промо-акции, западные компании в итоге получали очень разношерстную публику, где геймеров, кстати, было не так уж и много. Цена бейджа там — несколько сотен долларов. Какой нормальный родитель даст своему чаду столько денег на посещение выставки? Со временем, когда бум booth babes и пафоса прошел, люди поняли: хвастаться красивыми стендами перед партнерами и прессой бессмысленно и очень дорого. В общем, причина смены формата ЕЗ, как мне кажется, кроется именно здесь. Недаром инициаторами смены формата стали как раз компании-издатели.

[Игромания]: А что, интересно, после появления «ИгроМира» произойдет с КРИ?



[Максим]: Мне тоже это интересно (улыбается — Прим. авт.). КРИ — это как зеркало российской игровой индустрии. Мы сами стараемся очень осторожно вносить в нее любые изменения, за нас фактически это делают ее участники. Мы просто отслеживаем тенденции и смотрим, что пользуется спросом, а что — нет.

Но могу сделать очевидные предположения: ярко оформлен-



ных стендов на КРИ станет заметно меньше (для этого теперь есть «ИгроМир»), а спрос на общение обязательно вырастет.

[Игромания]: Сколько будет стоить билет для посетителей «ИгроМира» и, главное, что купивший этот билет получит за свои деньги?



[Максим]: Билет обойдется в 150 рублей и даст купившему право гулять по выставке в течение одного дня. Впрочем, это будет не совсем обычный билет: в обмен на контрольный купон на вашу руку наденут специальный браслет, который нельзя снять, а можно лишь порвать. По этому браслету доступ будет осуществляться в течение одного дня — то есть если вы захотите прийти на выставку на второй день, то вам нужно будет купить еще один билет.

[Игромания]: Будут ли существовать какие-нибудь возрастные, профессиональные или еще какие-нибудь ограничения для посетителей выставки?



[Максим]: Нет, подобные ограничения отсутствуют. Мы ждем всех, кому интересны игры, независимо от пола или возраста!

[Игромания]: А что на «ИгроМире» будет такого, ради чего стоит немедленно бросать все и бежать в район ВДНХ? Ну там, играбельная версия «Сталкера», мощные селебрити из-за рубежа?..



[Максим]: «Сталкер» точно будет — этой игре посвящен отдельный большой стенд! Кроме того, огромный стенд готовит и крупнейший игровой издатель на нашей планете — компания

Electronic Arts. Там без сюрпризов не обойдется точно! Ну и, конечно же, море различного «лута» — футболок, сувениров и т.п.

Селебрити вы тоже обязательно увидите. Каких — пока секрет.

[Игромания]: Как насчет ваших прогнозов относительно посещаемости выставки?



[Максим]: Мы надеемся привлечь от 15 до 30 тысяч человек за два дня. Это очень много, но уверен, организаторы справятся с такой нагрузкой. В будущем, естественно, выставка будет проходить не два дня, а больше. Кроме того, мы рассчитываем увеличить выставочную площадь как минимум до 12 тысяч квадратных метров уже в 2007 году — в первый же раз «ИгроМир» будет располагаться «всего лишь» на 9 тысячах.

[Игромания]: Что ж, больших вам площадей и благодарных посетителей!



[Максим]: Спасибо и вам! Будем рады видеть ваших читателей на «ИгроМире».

И наконец, главная новость на сегодня — наш всесоюзный издательский дом «ТехноМир» (кроме «Игромании» издающий еще и такие глубокоуважаемые журналы, как «Лучшие компьютерные игры», «Мир фантастики» и «Mobi») также будет представлен на «ИгроМире». На нашем стенде планируется обширная развлекательная программа, веселые старты, бег в мешках, возможность увидеть живого Антона Логвинова (!), а также много еще чего интересного.

В общем, даже не вздумайте пропустить: Москва, 4 и 5 ноября, ВВЦ, стенд под номером **A2** (буквально чуть левее от главного входа). Мы ждем вас!



● Садисты из **Neko Entertainment** готовят выпустить сиквел аркадной гонки **Crazy Frog Racer**. Мерзкая лягушка снова начнет раздражать нас одним своим видом в конце 2006 года.

● Подведены итоги престижной музыкальной премии MTV Video Music Awards. Сразу две номинации посвящены компьютерным играм: «лучший лицензированный саундтрек» (**Marc Ecko's Getting Up**) и «лучшее звуковое сопровождение» (**The Elder Scrolls 4: Oblivion**).

АНОНСЫ



РУКОЙ И МЕЧОМ

Неутомимая «Акелла» печет одну игру по мотивам русских блокбастеров за другой. Народ еще не успел отойти от ужасов «Боя с тенью» и «Никто не знает про секс... кроме деда Макара», а на подходе уже «Меченосец», экшен от третьего лица про сверхчеловека Сашу, который по мере взросления превращается в инструмент для восстановления попорченной справедливости. Чем сильнее чье-то преступление, тем страшнее кара, поэтому за Сашей тянется длинный кровавый след. Простить его общество, разумеется, никак не может.

Вообще говоря, «Меченосца» снимает режиссер Олег Янковский, прогремевший на всю страну своим «Статским советником», поэтому фильм почти наверняка получится не столько про «кровавый след» и «восстановление справедливости», сколько про любовь. Тем более что по сюжету Саша встречает девушку своей мечты, которая не понимает, с кем связалась и какая опасность ей



Мирное местечко рядом с ресторанчиком «Макарони» вот-вот станет центром Ужасных Событий. Как пить дать.

теперь грозит. Однако в игре нас ждет сплошной экшен, на что недвусмысленно намекает распространенный «Акеллой» пресс-релиз, в котором упоминаются такие вещи, как «динамичный геймплей», «высококачественная фотореалистичная графика», «более часа видеовставок из фильма» и даже «участие в озвучке профессиональных актеров».

Что ж, список вполне себе стандартный, хотя претензии к визуальному ряду можно предъявлять уже сейчас — фотореалистичностью в «Меченосце», судя по скриншотам, даже и не пахло. Ну а что касается динамичности геймплея, то это получится проверить лишь 12 октября 2006 года, когда игра появится в свободной продаже. Между прочим, именно на этот день назначена премьера фильма. Удивительное совпадение, да?

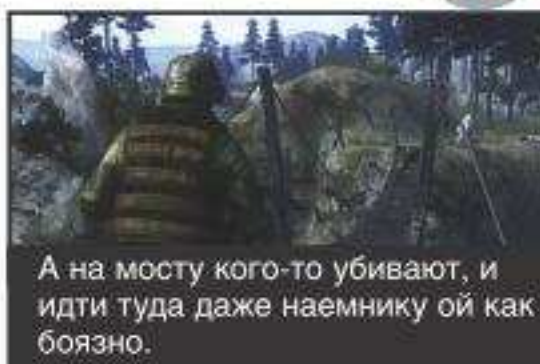
АНОНСЫ



ПОМОЧЬ ВСЕМ

Выпустив уже целых три шутера от первого лица (**Chrome**, **Chrome: SpecForce** и **Call of Juarez**), поляки из **Techland** возмнили себя гуру жанра и решили, что от добра добра не ищут. Поэтому их новый проект, отзывающийся на кличку **Warhound**, тоже принадлежит к FPS-семейству. На этот раз, правда, игрок влезает в шкуру вольного наемника, который получает сигналы о помощи со всего мира и может выбирать для исполнения любое задание — по вкусу и настроению.

К нашему воюке обращаются все кому не лень — президенты, бизнесмены и даже обычные люди. Ну а протагонист как следует готовится к каждому заданию, подбирает нужное оружие и оснащение, оттачивает отдельные аспекты своего ремесла (напри-



А на мосту кого-то убивают, и идти туда даже наемнику ой как боязно.

мер, можно даже окончить курсы альпинизма), прибывает на место, надирает всем врагам мягкие места и исчезает как чайное пятно на белоснежных брюках. Почти незаметно.

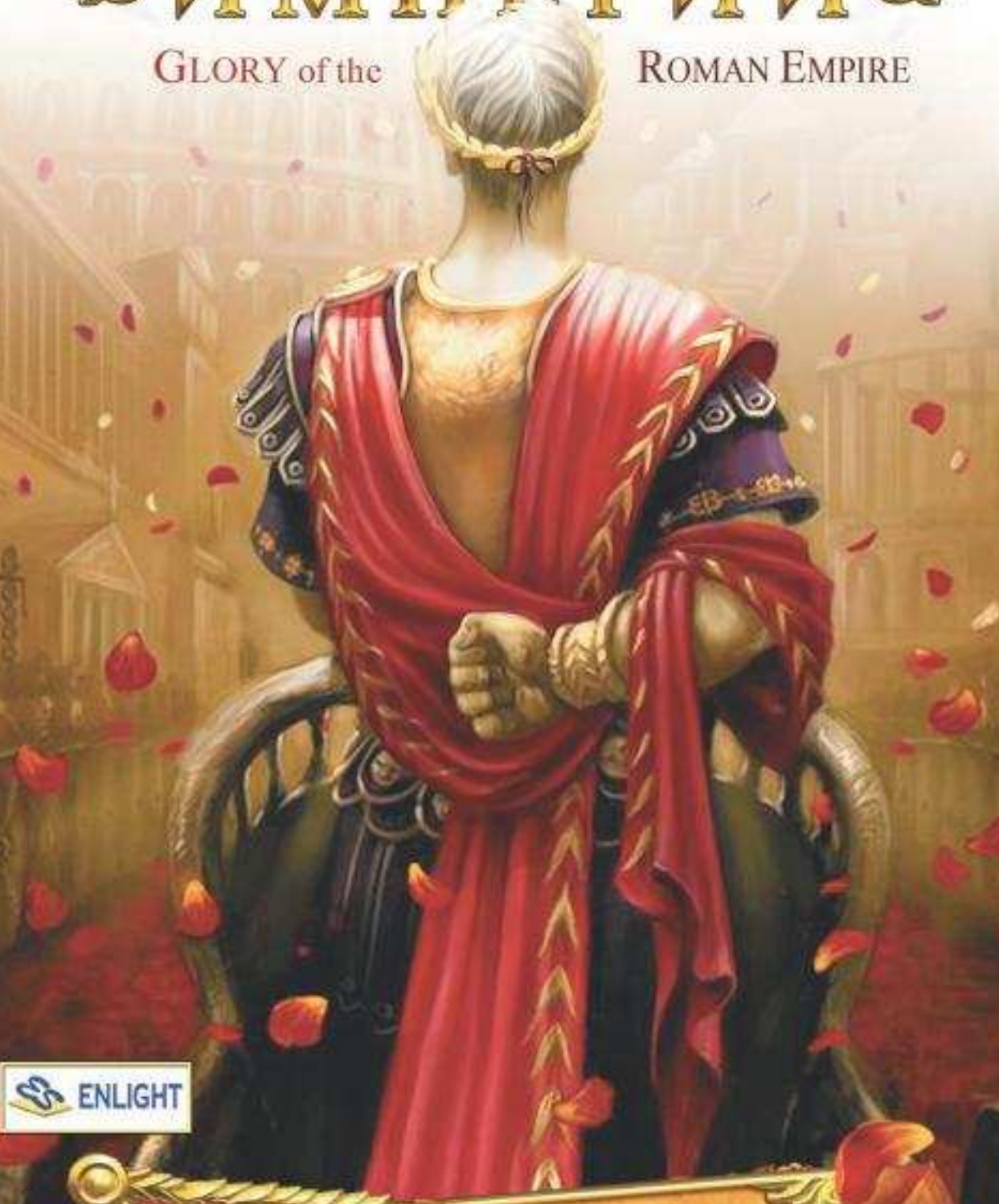
Рассказывая об игре, **Techland** традиционно выделяет половину пресс-релиза под описание неземных графических красок. Тут вам и 64-битный HDR-рендеринг, и попиксельное освещение, и динамические тени, и действующие на окружающий мир законы физики, и даже — внимание! — реалистичная анимация растительности и дыма. Одна досада — о сроках выхода **Warhound** разработчики сообщить забыли. Наверное, сами не понимают, когда расправятся со столь масштабным проектом.

ЖАНР СТРАТЕГИЯ

Акелла

ВЕЛИЧИЕ РИМСКОЙ ИМПЕРИИ

GLORY of the ROMAN EMPIRE



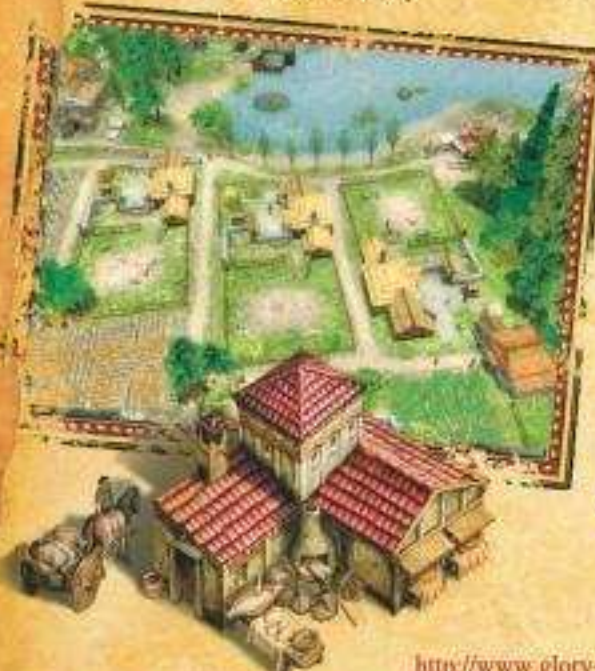
ENLIGHT

Приветствую тебя, правитель! Пусть завидуют боги олимпа — тебе суждено возвести величественный город, имя которого останется в веках! На плодородных равнинах Апеннинского полуострова ты будешь строить особняки и храмы, разбивать парки и ставить в них изящные статуи, прокладывать дороги и сооружать арены для гладиаторских боев. В уютных домиках поселятся твои подданные, о которых нужно будет заботиться, кормить их, обеспечивать работой, развлекать, не допускать восстаний и эпидемий чумы. И вскоре из горстки простых хижин под соломенными крышами вырастет цветущий мегаполис, раскинувшийся вширь, на сколько хватает глаз...



ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ

- Вас ждут гигантские муравейники городов, где снуют по своим делам сотни римских жителей
- Вы всегда можете получить подсказку о том, где лучше расположить постройки в городе и как управлять подданными
- К вашим услугам уже готовые города — Рим, Помпеи, Флоренция, а также возможность основать новое поселение на любом подходящем для этого месте
- Все постройки в игре — акведуки, театры, храмы, триумфальные арки — смоделированы на основе реальной древнеримской архитектуры
- Процветание поселений зависит не только от их географического положения и природных ресурсов, но и от менталитета местных жителей



<http://www.glory-of-rome.com>

www.akella.com

Российская продажа в магазинах формы "СОЮЗ" и "М Видео"



М.Видео

Оптовая продажа: Москва, (495) 363-46-14, nataly@cdnavigator.ru
Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@msgbox.ru
Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akellarostov@aaanet.ru
Новосибирск, (383) 227-74-84, akellansk@akella.com
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com

Представитель на Украине "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua

Филиал ООО "Понёр Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс: (812) 252-49-65.



Акелла

РЕКЛАМА



НОВОСТНОЙ

МЕРИДИАН



● В США появилась новая игровая компания — **Green Monster Games**. Одним из основателей «Зеленого монстра» стал сам **Роберт Сальваторе**, автор книжной серии *Forgotten Realms*.

● Лидер игрового рынка — **Electronic Arts** — заявил о намерении начать размещать рекламу в своих играх. Первыми проектами, где появятся рассказы о том, что не все женские прокладки одинаково полезны для кислотно-щелочного баланса, станут **Battlefield 2142** и **Need for Speed Carbon**.

ИНТЕРЕСНОСТИ



петровск)

Игорь Куракин (abscentant@rambler.ru)

От всей души поздравляем победителей — не забудьте связаться с нами и сообщить о том, что желаете получить полагающийся приз (о том, как это сделать, подробно описано в разделе «Участие в конкурсах» в рубрике «Мозговой штурм»!).

И кстати, правильные ответы на вопросы конкурса были такими:

1) Прыгучие грязнухи были тайной страстью **Весбрума Тобиаса** (пункт Г); 2) **Джейкоб Мак Аллен** — это **Зеленый Дракон** (пункт Г); 3) **Эйприл Райан** улетела в космос в понедельник, 7 августа 2209 года (пункт Б).

Путешествие длиною в жизнь — ИТОГИ КОНКУРСА!

Как вы помните, друзья, в июньском и июльском номерах «Игромании» мы совместно с



компанией **snowball.ru** объявляли конкурс на знание одной из наших самых любимых игр — замечательного (а местами так и вовсе культового!) квеста **The Longest Journey**. Пятерым счастливым, которые должны были правильно ответить на наши вопросы, обещалась достойная награда. А именно — коллекционное издание **Dreamfall: The Longest Journey**, вышедшее в Европе сугубо ограниченным тиражом.

За прошедшие месяцы мы получили сотни ваших писем, однако по правилам конкурса победителей должно быть только пятеро. Так что из всех верных ответов мы случайным образом выбрали пятерых счастливых. Вот, собственно, и они:

Сергей Калачев (г. Таганрог)

Алексей Бусовиков (г. Красноярск)

Некто 1fr1t (г. Енисейск)

Екатерина Сесса (г. Днепро-

АНОНСЫ



НАЗАД в Соника

Компания **SEGA**, когда-то давно пообещавшая поддерживать платформу PC наряду с консолями, исправно выполняет свои обязательства. Правда, ее подарки иной раз сильно смахивают на подделки, но с этим уж ничего не поделаешь: лучше хоть что-то, чем тотальное ничего. Однако все равно обидно — пока приставочники исходят слюной в ожидании очередной инкарнации **Sonic the Hedgehog** (осчастливлены будут владельцы PlayStation 3 и Xbox 360), нам остается вяло приветствовать аркадную гонку **Sonic Riders**, которая на отживающих свое консолях PlayStation 2, Xbox и GameCube вышла еще в феврале.

В этой игре Соник вместе со

своими друзьями и недругами катаются на скейтбордах с реактивными движками. Знатоки кино сразу же вспомнят о второй части трилогии «Назад в будущее», а опытные и запасливые игроки достанут с полки портированную с платформы Dreamcast гонку **TrickStyle**. Правы будут и первые, и вторые, и даже третьи, которые глубоко-мысленно наморщат лоб и выдадут тираду о том, что кое-кому пора бы уже прекращать скрещивать старые игровые концепции со сверхзвуковым супер-ежиком синего окраса. А то иногда получаются такие мутанты, что в гроб краше кладут.

Релиз PC-версии **Sonic Riders** назначен на ноябрь месяц. Вместе с лицензированным Соником-на-реактивной-доске покупатели получат 13 трасс, 16 персонажей и даже некое подобие мультиплеера на двух игроков. Прямо-таки королевское предложение!



Супер-еж пытается трюкачить. Получается суперкомично.

АНОНСЫ



Террористы-ПОДВОДНИКИ



Кругом мрак, ни бельмеса не видно. Ай, поиграем!

Если вы считали, что после анонса **BioShock** в жанре «экшен под водой» порядочным людям делать нечего, то можете принять наши поздравления с попаданием пальцем прямо в небо. Порядочным, может, и впрямь нечего, а вот для немецкой компании **dtp Entertainment** и студии **Collision Studios** подобная тематика — самое оно. Правда, в их изложении подводные приключения превращаются в какую-то жуткую повесть сериала «24» и фильма «Добро пожаловать в рай!», хотя давно известно, что если смешивать компоненты заведомо несмешиваемые, то получится черт знает что, даже несмотря на высокое качество составляющих.

Red Ocean — это история про Джека Харда, дайвинг-инструктора и охотника за сокровищами, который бог знает какими путями оказывается на под-

водной исследовательской станции, ранее принадлежавшей то ли русским военным, то ли русским ученым, а нынче оккупированной террористами (надеемся, что не русскими). От этих добра не жди — обязательно как-нибудь напакают: в лучшем случае отравят все море-окиян, в худшем — взорвут весь планетой к такой-то прабабушке.

Что сможет противопоставить скромный индианаджонс-подводник злобной и наверняка хорошо структурированной террористической организации, нам сообщить не спешат, предлагая подождать до февраля 2007 года. Но вот любопытный факт: в **Red Ocean** игрок встретит воду во всех трех состояниях (жидкое, твердое, газообразное) и даже сможет использовать ее для борьбы с врагами. Сосулькой по лбу и струей пара в лицо? Ну-ну.



● Компания со вредным для языка названием **StarWraith 3D Games** анонсировала космический симулятор **Arvoch Conflict**, в котором игроку предстоит руководить целой эскадрой.

● Похоже, коллектив компании **3D Realms** все-таки устал делать игру **Duke Nukem Forever**. Согласно слухам, в последние месяцы фирму покинуло множество ключевых работников. Так что «вечная» жизнь Дюка может неожиданно прерваться...

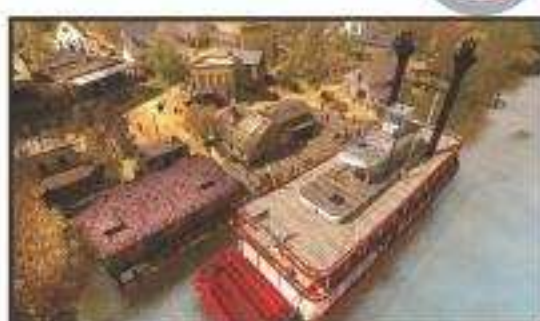
Отчаянное КИНО

«Куй железо, пока есть покупатель металлолома» — этот девиз прочно засел в головах сотрудников студии **Spellbound**, которые спустя всего четыре месяца после выхода **Desperados 2: Cooper's Revenge** анонсировали «улучшенную и расширенную» версию, награжденную подзаголовком **Conspiracy**.

Что самое забавное, первая часть игры — **Desperados: Wanted Dead or Alive** — вышла аж целых пять лет назад и никаких дополнений почему-то не породила. А тут и полугода не прошло, как прагматичные немцы подсчитали прибыли от продаж сиквела, признали их удовлетворительными и решили срочно провести очередной рейд по потребительским кошелькам.

Самое важное отличие **Conspiracy** от предшественницы — это наличие так называемого киношного режима. Как именно он реализован, нам не сообщили, однако обещается, что можно будет снимать свои соб-

АНОНСЫ



Убивать врагов в столь милом и красивом городе, да еще и в такую погоду, даже как-то неловко.

ственные вестерны — разумеется, с персонажами из игры в главных ролях. «Захватывающие дух сцены и умопомрачительные трюки» — это, конечно, очень здорово, но вырастут ли на **Conspiracy** будущие Серхио Леоне и Джоны Старджесы? Купер его знает.

В остальном обещания весьма заурядные: по четыре новых действия на каждого героя, свежие комбо, улучшенная система quick actions (теперь последовательность передвижений, выстрелов и прочих геройств персонажа можно не только запрограммировать, но и оценить визуально до их выполнения), доработанный искусственный интеллект, плюс, разумеется, новые места боевой славы — от Нового Орлеана до Санта-Фе. На скриншотах все эти локации выглядят более чем симпатично, причем посетить их удастся уже довольно скоро — осенью-зимой 2006-го.

АНОНСЫ



О таком рабочем кабинете мечтают все владельцы кинотеатров. И не только они.

сов минимум по 10 залов в каждом. Зарабатывать миллионы легко — достаточно обладать хорошим чутьем на кассовые хиты, не бояться вкладывать деньги в новые помещения и всячески угождать своим посетителям.

Что ж, даже если из **Cinema Empire** не получится приличной игры, хоть какая-то польза от нее все же будет: на каждую тысячу покупателей запросто может найтись хотя бы один человек, который не только подумает: «А ведь открыть свой собственный кинотеатр — это отличная идея!», но возьмет и откроет.

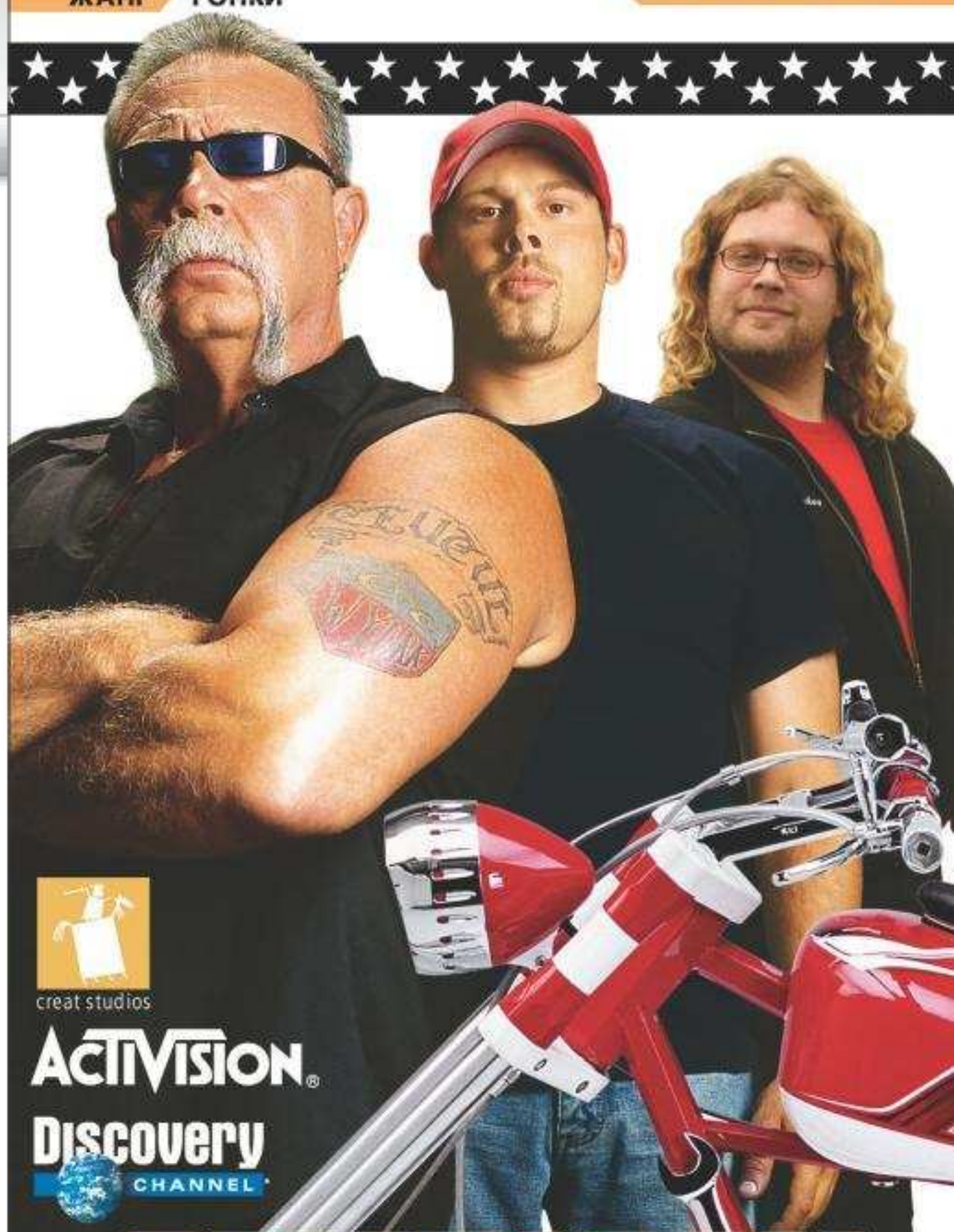
ЛИЧНЫЙ мультиплекс

Сотрудники студии **Comport Interactive** явно не желают учиться на чужих ошибках. Ну, или просто считают себя более одаренными, нежели подчиненные **Питера Молинье**, чей **The Movies** — давайте уж начистоту — не оправдал возложенных и не достиг поставленных. Но если уж не сдюжила **Lionhead**, вряд ли сдюжит какая-то там **Comport Interactive** с игрой **Cinema Empire**.

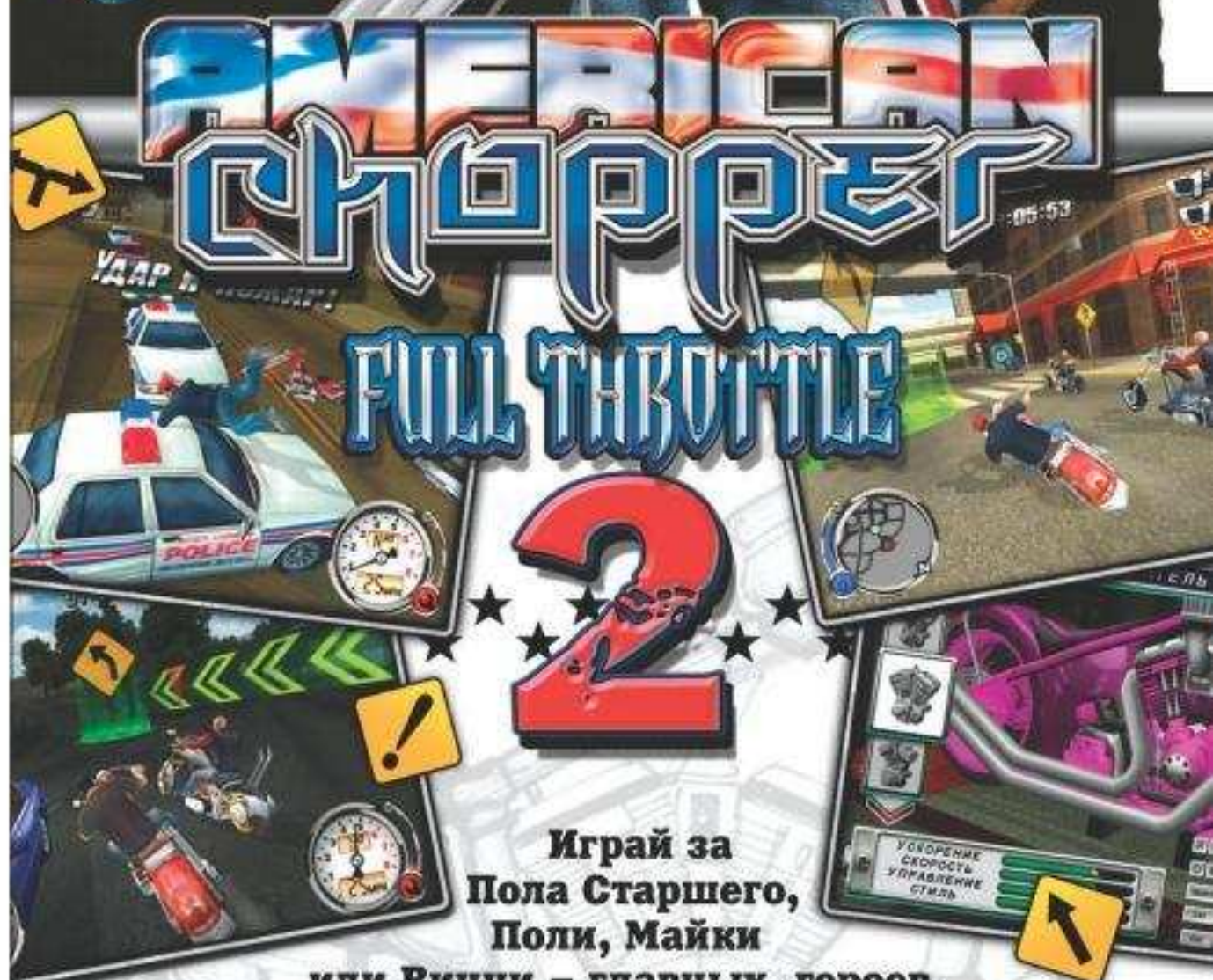
Правда, масштабы здесь куда менее вселенские — на этот раз нам предложено выступить не в роли производителя голливудской продукции, а посредника между киноделами и зрителями. Проще говоря, в трясущиеся от возбуждения руки игрока выдаются бразды правления сначала одним кинотеатром, а ближе к финалу — сетью первоклассных мультиплек-

ЖАНР ГОНКИ

Акелла



ACTIVISION®
Discovery CHANNEL



Играй за Пола Старшего, Поли, Майки или Винни — главных героев популярного телешоу «Американский мотоцикл»!

ОСОБЕННОСТИ:

Множество мотоциклов из одноименного телешоу
Вас ждут гонки, выполнение трюков и погони
Выполняйте задания, чтобы получить новые запчасти

© 2005 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. All rights reserved. © 2005 Discovery Communications, Inc. American Chopper, Discovery Channel and related logos are trademarks of Discovery Communications, Inc. and used under license. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

www.akella.com



M. Video

Оптовая продажа: Москва, (495) 363-46-14, nataly@cdnavigator.ru
Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@msgbox.ru
Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akellarostov@aaanet.ru
Тех. поддержка: (495) 363-46-12 E-mail: support@akella.com
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Полет Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д. 37, тел/факс (812) 252-49-65.



Акелла



НОВОСТНОЙ

МЕРИДИАН



● В очередной раз отложен релиз экшена **TimeShift** от студии **Saber Interactive** — на этот раз в графе «дата выхода» значится расплывчатая фраза «2007 год».

● Корпус морской пехоты США (USMC) расширяет использование военной игры-симулятора **VBS1**, созданной на базе знаменитого экшена **Operation Flashpoint**. Одновременно чешская компания **Bohemia Interactive** ведет разработку **VBS2**.

КИНО



Нало-депрессия



Фильм с таким постером пропустить просто нереально. Однако свою подружку на сеанс лучше не брать во избежание скандала.

Минувший месяц был хорошим для кого угодно, кроме «халоманов» — той породы людей, которые вместо «О, боже!» произносят «О, Мастер Чиф!», полагают, что приставка Xbox и персональный компьютер были созданы лишь для того, чтобы на них можно было играть в **Halo**, а самым великим фильмом в истории человечества заранее считают вовсе не «Титаник» и даже не «Нервы на пределе».

И ведь счастье было так близко! Сначала **Bungie**, решившая отправить свой вековой шедевр по извилистой дорожке экранизации, громко заявила, что не потерпит людей безвестных и некомпетентных, потом отдала написать сценарий самому Алексу Гарланду («28 дней спустя»), а под конец и вовсе вручила бразды продюсерского правления Питеру Джексону. Сколько сердечных приступов от переизбытка радостных эмоций случилось в стане халопоклонников, медицина от нас утаивает. Всяко не один.

А потом все пошло вкривь и вкось. Сначала малоизвестный сценарист Д.Б. Вейсс громко заявил, что ему поручили переделку рукописи Гарланда, который вроде как не сдюжил. **Bungie** никаких пресс-релизов

на этот счет не распространяла, но и одергивать хвостушку не стала, что говорит о многом. А затем по всему миру разнеслась вполне себе официальная новость такого примерно содержания: «Режиссер для киноверсии **Halo** наконец-то найден, всем напиваться от радости до фиолетовых вспышек!»

Увы, общий уровень содержания алкоголя в крови игроков не повысился не на йоту. И действительно — ну с какой стати надираться в честь того, что в режиссерское кресло с логотипом **Halo** усядется некто Нил Бломкэмп, на чьем счету аж целая одна короткометражка и работа 3D-аниматором в сериалах вроде «Звездных врат», «Темного ангела» и «Смоллвилля»? Пусть он, по словам продюсеров, отличный парень и шикарный визуализатор, получивший за свои труды даже парочку наград, опыт работы с крупными бюджетами и вообще с полнометражными фильмами у товарища отсутствует напрочь.

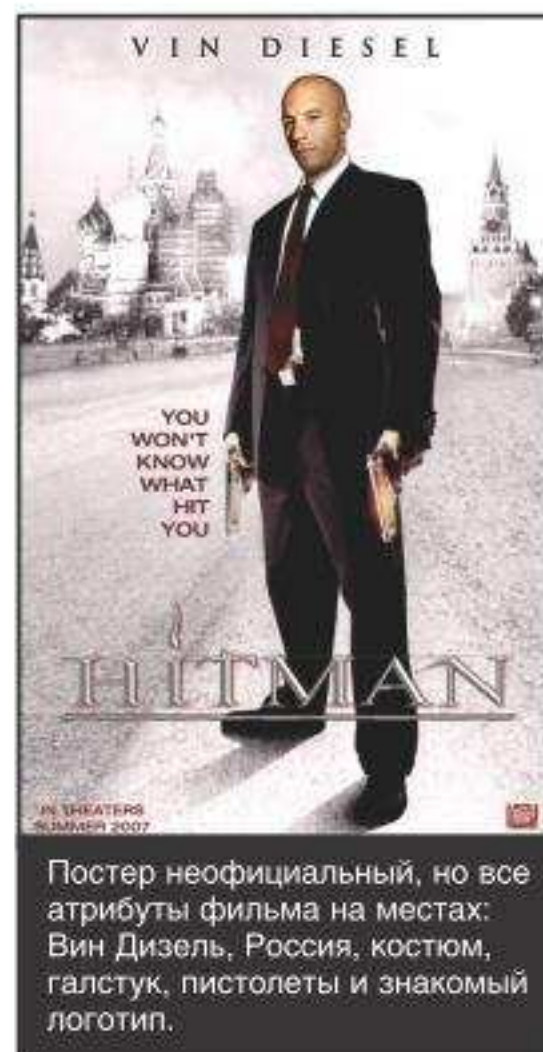
Словом, будущее **Halo** выглядит сейчас уже далеко не так безоблачно, как пару месяцев назад. К съемкам так до сих пор и не приступили, Питер Джексон о своем вкладе в проект помалкивает, предпочитая разливаться соловьем об очередной экранизации бестселлера **Dam Busters**, кастингом даже и не пахло, ну и вообще. Сплошная депрессия.

Зато неплохие новости приходят из Ассоциации Анонимных Киллеров, то есть с фронта экранизации **Hitman**. Проходихужурналисты с ресурса **LatinoReview.com** раздобыли сценарий фильма, изучили его от корки до корки и пришли в неземной восторг. Утверждают, что кино должно получиться шедеврально, динамичным, умным и очень близким к духу игры, а Вин Дизель, что бы там ни говорили почитатели талантов Джейсона Стейтема, в роль Агента 47 вписывается на твердую пятерку с плюсом.

Заодно нам наконец-то рас-

крыли сюжетную завязку экранизации. Если верить источникам вышеупомянутого сайта, лысый киллер умудряется наследить в России, оставив в живых случайного свидетеля своего последнего задания, и теперь вынужден купить билет до Москвы (или все же до Санкт-Петербурга?), дабы окончательно разобраться с делами. Правда, на месте Агент 47 понимает, что угодил в заботливо расставленную ловушку и если не проявит чудеса изворотливости, то быстро распрощается с жизнью. К тому же по душе нашего изобретательного киллера прямо из Лондона прибывает интерполовский агент Майкл Уиттер, сидящий на хвосте у Агента 47 долгие три года. Этот точно не отстанет и не уймется. Звучит неплохо, а? Ну и под веселую дудочку — еще парочка приятных вестей.

Во-первых, друзья-продюсеры Пол Андерсон и Джереми Болт не забыли про киноверсию **Castlevania**. По словам Болта, фильм расскажет историю происхождения семейства Бельмонт и самого Дракулы. Отсылка к оригиналу будет достаточно, для того чтобы его фанаты не начали громить кинотеатры (например, основным оружием главного героя останется уже вошедший в легенды кнут), однако слепо копировать игру никто не собирается.



Постер неофициальный, но все атрибуты фильма на местах: Вин Дизель, Россия, костюм, галстук, пистолеты и знакомый логотип.

Во-вторых, файтинг **Dead or Alive** получил рейтинг PG-13 — совсем не жесткий, но и не так чтобы совсем уж детский. Подростков, не достигших 13-летнего возраста, в кинотеатры будут пускать только с родителями, чтобы те прикрывали своим чадам глаза в самые волнительные моменты вроде женского пляжного волейбола и эффектной сцены «вышедшая из ванны Холли Валланс уделывает вооруженных мужиков при помощи одного полотенца и двух красивых ног».



Скриншот из **Halo 3**. Пожалуй, когда дело дойдет до визуализации таких вот сцен, талант Нилла все-таки может пригодиться.



● Издателем ожидаемой в определенных кругах игры **The Witcher** по мотивам книжной серии польского фэнтези-писателя **Анджея Сапковского** стала компания **Atari**.

● У нашего любимца **Уэе Болла** наконец-то получилось сделать что-то красиво и талантливо. А именно — набить морду игровому журналисту. Некоторое время назад **герр Болл** заявил, что готов сойтись на боксерском ринге с любым критиком своих фильмов. И вот — сошелся.

Звездный движок

Студия **Cheyenne Mountain Entertainment** усиленно изображает активную работу над онлайн-проектом **Stargate Worlds**, который призван заманить в свои сети всех фанатов фантастических сериалов **Stargate: SG-1** и **Stargate Atlantis**. В принципе, поклонники фильма **Роланда Эммериха** «Звездные врата» тоже попадают в целевую группу покупателей **Stargate Worlds**, да только где ж их, этих поклонников, нынче сыщешь? Повымирали уже за давностью лет.

Что до вышеупомянутой активности, то последним ее проявлением стала покупка у **Epic Games** лицензии на третью версию движка **Unreal**. Вероятно, над визуальной частью игры разработчики решили потрудиться как следует, за что им честь и хвала. Вертящийся на кончике языка вопрос «А сдюжат ли?» следует запихать обратно в рот и проглотить. Ибо сомневаться в способностях моло-

Анонсы



Настоящих кадров из **Stargate Worlds** публике пока не показывают. Приходится довольствоваться симпатичным артом.

дой, ничем себя не проявившей команды — это банально и даже как-то неспортивно.

Интересно другое — примерно за неделю до анонса **Sci-Fi Channel** официально заявил, что после десятого сезона сериал **Stargate: SG-1** прекратит свое существование. Жаловаться его создателям не на что — во-первых, **SG-1** и так попал в Книгу рекордов Гиннеса как самое долгоиграющее фантастическое американское телешоу (десять лет, десять сезонов, 215 серий; иные, куда более интересные сериалы, обрываются на четырнадцатом эпизоде), во-вторых, ответвление **Stargate Atlantis** остается в строю (пока снято лишь три сезона, но подписан контракт на четвертый), ну а в-третьих, самые преданные поклонники уже могут начать копить денежки на **Stargate Worlds**. Для того и делают.

Анонсы



Смотреть на окружающий мир лучше всего через кокпит, занимающий две трети экрана. Иначе — культурный шок и быстрая смерть.

Эскадрилья «Лафайет»

Разум наконец-то победил. Очередная игра по мотивам фильма про летчиков ушла не к какой-то непонятной компании, которая только и может, что выпускать аркады без нормальной полетной модели и без геймплея, а к корифеям жанра — студии **iEntertainment**, сделавшей себе имя на славном сериале **WarBirds**.

Новая разработка маститых авиасимуляторщиков носит название **Flyboys Squadron**. В основу игры ляжет почти одноименное кино **Flyboys** («Эскадрилья «Лафайет»»), которое снял малоизвестный режиссер **Тони Билл**, а спродюсировал знаток своего дела **Дин Девлин** («День независимости»). Фильм выйдет на экраны мира 22 сентября 2006 года одновременно на прилавках должна появиться и игра. Для тех, кто не в курсе осязаета, поясняем — действие разворачи-

вается во время Первой мировой, а главный герой — американец, вместе со своими боевыми товарищами поступивший на службу во французские ВВС.

Flyboys Squadron, правда, вряд ли будет четко придерживаться сюжетной канвы оригинала — хотя бы по той причине, что это продукт наполовину многопользовательский, наполовину одиночный. Опыта в мультиплеере **iEntertainment** не занимать (достаточно вспомнить **WarBirds**), да и с синглом парни наверняка справятся — трудно, что ли, сделать 15 приличных миссий и смоделировать десяток разных самолетов, включая биплан «Ньюпор-17»?

american mcgee
ПРЕДСТАВЛЯЕТ
BAD DAY LA

...Ты готов пережить катастрофу?

www.akella.com

© 2006 Akella
© 2006 Enlight Software Ltd.
Все права защищены.
Нелегальное копирование преследуется.
Игры с доставкой www.cdgames.ru
Оптовая продажа: Москва, (495) 363-46-14, nataly@cdnavigator.ru
Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@msgbox.ru
Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akellarostov@aaanet.ru
Новосибирск, (383) 227-88-09, akellansk@akella.com
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com
Представитель на Украине: «Мультитрейд» - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО «Полит Навигатор» в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании «Акелла»), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс: (812) 252-49-65.



ДАТЫ ВЫХОДА ИГР

* Рейтинг ожидаемости показывает, насколько мы ожидаем ту или иную игру. Если ожидаемая игра — потенциальный хит, то вместо цифры рейтинга в этой графе стоит значок «ХИТ». Если же вы видите значок «—», то это означает, что у редакции недостаточно информации, чтобы дать какие-либо прогнозы.

Ориентировочная дата выхода	Название	Издатель/разработчик	Описание	Рейтинг ожидаемости*
11 сентября 2006	LEGO Star Wars II: The Original Trilogy	LucasArts/Traveller's Tales	Фанаты «Звездных войн» снова сыграют в LEGO. На этот раз разработчики уважили классическую трилогию.	75%
12 сентября 2006	Broken Sword: The Angel of Death	THQ/Revolution Software	В сентябре меч сломается уже четвертый раз подряд. Мы же вновь встретимся с одним из самых популярных приключенческих сериалов в истории компьютерных игр.	80%
18 сентября 2006	Warfront: Turning Point	CDV/Digital Reality	Стратегия в реальном времени по мотивам Второй мировой, но в альтернативной истории.	60%
26 сентября 2006	Caesar 4	Vivendi / Tilted Mill	Очередная часть градостроительной стратегии.	70%
26 сентября 2006	Mage Knight: Apocalypse	Namco Bandai	Магическая RPG с уклоном в экшен от японских производителей.	70%
26 сентября 2006	Герои уничтоженных империй	GSC Game World	Жутко красивая трехмерная стратегия российского производства.	90%
27 сентября 2006	Just Cause	Eidos Interactive / Avalanche Studios	Политический шутер с агентом ЦРУ в главной роли.	85%
29 сентября 2006	FIFA 07	EA Sports	Футбол от Electronic Arts.	50%
2 октября 2006	Stronghold Legends	2K Games/Firefly Studios	Сериал Stronghold уходит из чистого средневековья в мир мифов и легенд.	80%
6 октября 2006	NBA Live 07	EA Sports	Баскетбол от Electronic Arts.	50%
8 октября 2006	Scarface: The World is Yours	Vivendi Games/ Radical Entertainment	Игра по мотивам легендарного фильма с Аль Пачино в главной роли.	80%
13 октября 2006	Gothic 3	JoWood / Piranha Bytes	Триquel знаменитой ролевой серии. Должно получиться как минимум красиво и интересно.	90%
13 октября 2006	Dark Messiah of Might and Magic	Ubisoft Entertainment/Arcane Studios	Продолжение серии Might and Magic, в котором, согласно последним веяниям, акценты сместились от хардкорной RPG в сторону легкого и ненавязчивого экшена.	ХИТ
17 октября 2006	Warhammer: Mark of Chaos	Namco Bandai / Black Hole Games	Трехмерная стратегия во вселенной Warhammer с отличными заставочными роликами.	70%
17 октября 2006	Battlefield 2142	Electronic Arts / DICE	Почти как Battlefield 1942, только на двести лет позже и с гигантскими роботами вместо танков.	90%
17 октября 2006	Neverwinter Nights 2	Atari / Obsidian Entertainment	Сиквел хита от Bioware, разработкой которого традиционно занимается Obsidian.	70%
17 октября 2006	Flight Simulator X	Microsoft/Aces Studio	Очередная часть самого популярного в мире гражданского авиасимулятора.	75%
19 октября 2006	Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft Entertainment	Сэм Фишер возвращается в роли двойного агента.	95%
20 октября 2006	Sid Meier's Railroads!	2K Games / Firaxis	Дедушка Сид Мейер заставляет нас играть в паровозики.	80%
1 ноября 2006	Need for Speed: Carbon	Electronic Arts / EA Black Box	Сериал Need for Speed движется в новом направлении.	80%
3 ноября 2006	Medieval 2: Total War	SEGA / The Creative Assembly	Сиквел одной из самых успешных тактических стратегий.	70%
17 ноября 2006	Test Drive Unlimited	Atari / Eden Studios	Аркадная гонка с графикой нового поколения.	70%

Ушли на «золото»

Ниже приведены игры, которые на момент сдачи этого номера отправились в печать и с 90% вероятностью появятся в продаже на момент выхода журнала.

Название	Издатель/разработчик	Описание	Рейтинг ожидаемости*
Company of Heroes	THQ / Relic Entertainment	Одна из самых заманчивых стратегий года — с графикой по экшен-стандартам, интересным геймплеем и обязательной «героичностью».	90%
Joint Task Force	HD Interactive / Most Wanted Entertainment	RTS от разработчиков Nexus: The Jupiter Incident, только на этот раз — на земле, а не в космосе.	70%

Фильмы по играм

Ниже приведены даты выхода самых ожидаемых нами фильмов по играм.

Название (Рус. название)	Мировая премьера/Премьера в России	Игра-первоисточник	Режиссер/Ведущие актеры	Рейтинг ожидаемости*
DOA: Dead or Alive (DOA: Живые или мертвые)	7 сентября 2006/2 ноября 2006	Серия Dead or Alive	Кори Юэн/Девон Аоки, Колин Чоу, Наталия Мальте	90%
In the Name of the King: The Dungeon Siege Tale (Во имя короля)	2007/-	Серия Dungeon Siege	Уве Болл/Джейсон Стейтем, Рэй Литтла, Джон Рис-Дэвис	увеболл
Aliens vs. Predator: Survival of the Fittest (Чужой против Хищника: Естественный отбор)	21 декабря 2007/-	Серия Aliens vs. Predator	Грег Страус, Колин Страус/-	80%
Resident Evil: Extinction (Обитель зла: Вымирание)	2007/-	Серия Resident Evil	Рассел Малкахи/Милла Йовович, Али Лартер, Сиенна Гильори	70%
Driver	2007/-	Серия Driver	Роджер Эвери	70%
Spy Hunter: Nowhere to Run	2007/-	Серия Spy Hunter	Джон Ву / Дуэйн «Скала» Джонсон	70%
Hitman	2007/-	Серия Hitman	-/Вин Дизель	90%

Редакция не несет ответственности за несанкционированный перенос дат выхода игр издателями и разработчиками.



● CITY Interactive ведет работы над аркадой **World War II Tank Combat**, где игрокам предлагается усесться в большой и крепкий танк и поехать на нем на поля боя Второй мировой.

● Студия Coldwood Interactive (создатели, прямо скажем, не самого популярного сериала **Ski Racing**) готова порадовать любителей лыжного спорта отвязной игрой **Freak Out: Extreme Freeride**. Релиз назначен на конец 2006 года.

АНОНСЫ

ТИХО подкрался...

Симулятор подводной лодки **Silent Hunter** дослужился аж до четвертой серии, с чем мы его поздравляем от всей души. А заодно желаем долгой-предолгой жизни издателю **Ubisoft**, который не боится вкладывать деньги в далеко не самый популярный нынче жанр.

Разработка **Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific** — а именно так называется игра, о которой сейчас пойдет речь, — поручена румынской студии **Ubisoft**, намеревающейся закончить свои богоугодные труды к весне 2007 года. Что ждет прожженных симуляторщиков в четвертом **Silent Hunter**? Много открытий чудных. Например, роскошная (особенно по меркам жанра) графика, историческая достоверность, более 75 реалистично выглядящих субмарин (включая японские, которыми, увы, нельзя будет управлять), команда, набирающая в опыте, масштабные



Есть опасение, что владельцы **Silent Hunter 4** будут не столько управлять субмариной, сколько глазеть на красивые взрывы.

сражения, одиночная кампания из 15 миссий, онлайн-баттлы и простое управление, доступное любому новичку.

Последние пять слов наверняка насторожат и, быть может, даже возмутят консерваторов, не привыкших искать легких путей в освоении симуляторов. Однако ничего не попишешь — чтобы продать игру как можно большему числу людей, приходится идти на жертвы. И слава богу, что они пока что достаточно невинные.

АНОНСЫ

Без Клуни

Когда студии **Deer Red Games** надоест клепать всевозможные тайкуны, непременно наступит конец света. Потому что высшие силы, наблюдающие за нашей суетливой жизнью откуда-то то ли с облаков, то ли из глубокого космоса, так сильно удивятся, что тотчас же свалят какую-нибудь глупость. Разумеется, фатальную для всего сущего.

Однако в ближайшее время нам столь печальная судьба не грозит — господа-разработчики взялись за проект **Hospital Tycoon** и даже заручились поддержкой компании **Ubisoft**, которая издаст его весной 2007 года. Если уж начистоту, то кто-то из **Deer Red Games** явно обсмотрелся «Скорой помощи», поскольку словосочетание «медицинская мыльная опера» не только идеально подходит для краткого описания игры, но и встречается на ее официальном сайте. Встречи с Джорджем Клу-



А вам не кажется, что все это слишком похоже на самый натуральный дурдом?

ни в образе доктора Дуга Росса ждать не стоит, а вот беспокойных пациентов, общительных коллег и жутко нервную, но в целом веселую обстановку **Hospital Tycoon** вам обеспечит.

Уходом за больными и болтовней с другими врачами обязанности игрока, ясное дело, не исчерпываются. Больницей следует мудро управлять: нанимать и увольнять персонал, достраивать новые помещения, закупать новейшее оборудование и так далее. Потому что счастье пациентов и персонала — залог процветания любой медицинской империи. Даже доморощено-виртуальной.

ТАИСТВО МОРСКОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

“Лучшая отечественная
адвенчура за последние
несколько лет.
Чем не событие?”
www.ag.ru

МИР ТАИНСТВЕННЫХ ОСТРОВОВ
наполнен ЗАГАДКАМИ и
НЕВИДАННЫМИ СУЩЕСТВАМИ. Где
еще ВАМ придется ИСПОЛЬЗОВАТЬ
обитателей МОРСКИХ ГЛУБИН в
КАЧЕСТВЕ ЗАПЧАСТЕЙ и ВЫРАЩИВАТЬ
высокотехнологичные АГРЕГАТЫ на
ГРЯДКАХ? Или КОРМИТЬ ДВЕРЬ
МОРКОВКОЙ? Нетривиальный СЮЖЕТ,
ИСКРОМЕТНЫЙ ЮМОР, увлекательный
ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС
и УНИКАЛЬНЫЙ пластилиновый МИР
ДЕЛАЮТ эту ИГРУ ПОДХОДЯЩЕЙ для
ВСЕХ ВОЗРАСТОВ. ЗДЕСЬ вас ЖДУТ
только САМЫЕ УВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ
ПРИКЛЮЧЕНИЯ!

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Вылепленные только из пластилина
декорации и персонажи
- Созданная вручную анимация
всех игровых объектов
- более 50 различных миров,
игровых экранов
- Множество
Необычных загадок и мини-игр
- Эксклюзивная музыка
и звуковое оформление

Реклама

www.akella.com

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М.Видео"



М.Видео

© 2006 "Akella"
© 2006 "Trickster Games"
Все права защищены.
Незаконное копирование преследуется.
Игры с доставкой www.cdnavigator.ru
Санкт-Петербург: (812) 252-49-65, nataly@cdnavigator.ru
Ростов-на-Дону: (863) 290-78-42, akella@msgbox.ru
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Полет Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение
компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс: (812) 252-49-65.



Акелла

dvd mania

РАССКАЗ ОБО ВСЕМ
САМОМ ИНТЕРЕСНОМ НА DVD

Советы и предложения по поводу
наполнения DVD шлите по адресу
DVDMANIA@IGROMANIA.RU

ОТ РЕДАКТОРА

ИНТЕРФЕЙС DVD

Интерфейс, который обновляется каждый месяц и создается в стиле одной из свежих игр.

- Возможность распечатывать описания и статьи на принтере и сохранять их в форматах RTF или TXT.
- Просмотр скриншотов в режиме слайд-шоу.
- Просмотр видеороликов одним нажатием клавиши.
- Мощная поисковая система для поиска нужных файлов или текстов.

АЛЬТЕРНАТИВА!

В корневом каталоге DVD лежит альтернативная оболочка в формате HTML. Если основной интерфейс у вас не запускается, глючит или медленно работает — используйте ее.

РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

Если вы сделали программу, модификацию, красивую обложку etc. и хотите видеть это на нашем DVD — отправляйте свою работу по адресу **gamezone@igromania.ru**

Подробности конкурса читайте в разделе «Работы читателей» на DVD.

НАПОЛНЕНИЕ DVD

Обратите внимание, что редакция журнала «Игромания» оставляет за собой право заменять прописанные в «DVD-мании» файлы и дополнения (дабы обеспечить наилучшее наполнение диска). Так что, если вы вдруг не обнаружили, например, обещанные демоверсии или модификации, значит, вместо них мы выложили нечто более ценное и интересное. Ну а убранные файлы, разумеется, нигде не пропадают, а переносятся на ближайшие номера.

ИНФОБЛОК

Смотрите в рубрике «ИнфоБлок» на DVD:

- Техническая и всякая другая помощь по диску.
- Информация о создателях DVD, музыке в оболочке и т.п.
- Цикл легендарных игроманских статей по Magic: The Gathering.
- Информация о российских внекомпьютерных клубах.

БАЗА ДАННЫХ GLOBALMANIA

GlobalMania — глобальная база данных по игроманским дискам и игровым кодам:

- Каталог всего, что когда-либо было на наших дисках.
- Обновляемая база кодов (1600 игр).

Привет!

Итак, друзья, как ни банально, но наступил-таки сентябрь, и все наши сограждане учебного возраста дружной толпой устремились кто в родные школьные стены, а кто в не менее родные стены вузов — грызть гранит науки и набираться ума-разума. А мы меж тем продолжаем делать наш DVD. Как вы знаете, в прошлом месяце мы, наконец, запустили второй DVD, но только в этом номере он, можно сказать, используется на полную катушку. Главный плюс второго DVD в том, что теперь мы можем выкладывать увесистые демоверсии самых интересных игр. В этот раз вас ждут целых шесть сногшибательных демо, среди которых такие громкие игры, как **Bad Day L.A.**, **Caesar 4**, **Company of Heroes**, **Just Cause** и **ParaWorld**. Лично я всячески рекомендую без промедления установить демоверсию **Company of Heroes** — несмотря на то что тема Второй мировой уже порядком надоела, игра получилась очень красивой, зрелищной и динамичной. Поиграв в демку, можете смело отправляться в магазин за полной версией, ибо к моменту выхода журнала **Company of Heroes** уже будет лежать на прилавках.

Кроме того, обязательно установите демку **Just Cause**. Похоже, эта игра окажется отличным продолжателем дела **Total Overdose**. Вас ждут те же лихие перестрелки и погони на машинах, головокружительные трюки и тот же неповторимый латиноамериканский колорит. К тому же **Just Cause** щеголяет очень неплохой графикой, так что, помяните

мое слово, совсем скоро мы получим яркий и действительно увлекательный экшен.

В темах DVD прежде всего обратите внимание на увесистую модификацию для **GTA: San Andreas** под названием **Copland**. Как вы знаете, она должна была появиться в предыдущем номере, но из-за нехватки места ее перенесли на этот. Мод достоин самого пристального внимания, потому что он практически полностью меняет внешний вид **GTA: San Andreas**. Тут вам и сотни новых машин, и десятки пушек, и целый магазин новой одежды для главного героя. В общем, устанавливайте и наслаждайтесь сильно изменившейся игрой.

Далее у нас идут еще две отличных темы DVD. Первая — **Big War** для игры **Xenus: Точка кипения**. Модификация добавляет новую сюжетную линию, уникальные задания и несколько свежих персонажей, так что теперь вы можете пройти игру еще разок, ибо оно того стоит. Второй мод называется **Hell Island** и предназначен для **DOOM 3**. Сделал его всего один человек, но при этом он умудрился заткнуть за пояс даже официальный аддон! Тут вам и новый сюжет, и куча отличных заставок, и двадцать интересных уровней, и нарисованный с нуля арсенал средств убийства монстров. В общем — все, о чем только можно мечтать.

Кроме перечисленного, вас, как обычно, ждет море дополнений, демоверсии старых добрых игр, полезные патчи, видеоуроки от нашего краснознаменного «Игростроя» и много чего еще. Смотрите, изучайте, играйте! До встречи в следующем месяце!

СТЕПАН ЧЕЧУЛИН
tomba@igromania.ru

РАЗДЕЛЫ DVD

- №1: «Сделано в «Игромании», «ДемоБлок», «Патчи», «КОДекс», «Киберспорт», «По журналу», «Софтверный набор», «ИнфоБлок» и «Руководства и прохождения».
- №2: «Темы DVD», «Игровая зона» (три раздела), «Игрострой», «Веселости», «Игровой десктоп», «Железный софт» и «Читательские рассказы».
- №3: «Дополнения игровой зоны», «Из первых рук», «Интересности», «Машина времени», «Игровой калейдоскоп», «Онлайновые игры».

НАД DVD РАБОТАЛИ

Главный редактор: **Степан Чечулин**
Редактор: **Семен Чечулин**
Руководитель видеонаправления: **Антон Логвинов**
Программирование DVD: **Ирина Сидорова**,
Ирина Овсянникова и **Денис Валеев**
Дизайн оболочки: **Илья Галиев**
Над рубрикой «Игровая зона» работали: **Андрей Калинин**, **Иван Рожнев**, **Семен Чечулин**, **Владимир Куншин**,
Александр Цыплаков, **Олег Кононов**, **Николай Позин**
Над рубрикой «По журналу» работали:
Андрей Александров, **Алексей Макаренко**, **Игорь Варнавский**, **Николай Пегасов**

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ DVD

Минимальные системные требования: CPU 200 MHz, 256 Mb RAM, современный DVD-привод, Windows 98, DirectX 8.0.

Если у вас возникли технические проблемы с запуском DVD пишите по адресу **dvd@igromania.ru** или звоните по тел. (495) 231-2364



ИГРОВАЯ ЗОНА

МОДИФИКАЦИИ • КАМПАНИИ • КАРТЫ • СКИНЫ
МОДЕЛИ • ПРОГРАММЫ • СЦЕНАРИИ

... И ДРУГИЕ ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ ЛУЧШИХ ИГР

№1. Titan Quest

Что: 7 карт

Где брать: Игровая зона I



Карта Arachnophobia

К вашим услугам огромные карты, под завязку набитые опасными монстрами:

- Arachnophobia
- Besieged
- Clear the Road
- NSY PvP
- Rot A1
- Zombie Apocalypse

№2. The Elder Scrolls 4: Oblivion

Что: 21 плагин

Где брать: Игровая зона I

В этот раз настоятельно рекомендуем обратить внимание на весьма необычный пла-



Плагин Thievery

гин под названием **Thievery**. В игре появляется торговец, который расскажет, что коллекционирует редкие вещи (он их, правда, ворует). Коварный купец тут же предлагает вам за солидное вознаграждение поработать на него и умыкнуть пару-другую легендарных предметов. Вы соглашаетесь. В целом Thievery — весьма интересный квест, а главный плюс в том, что, выполняя задания торговца, вы получите в свое распоряжение немало действительно редких и ценных вещей.

Другие плагины:

- Belda Elysium — шикарный дом.
- Backpack — модель рюкзака.
- Coms Torch Compendium — набор

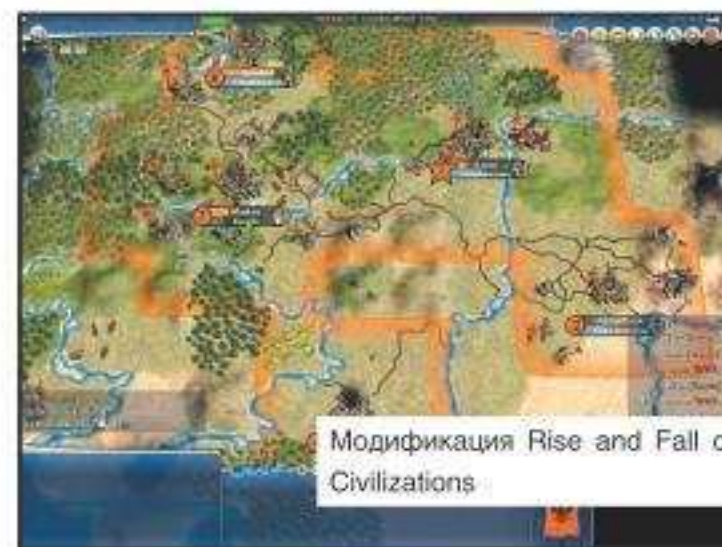
факелов.

- KD Dwemer Specs — набор красивых очков.
- Bar Fight — теперь вы можете устроить драку в барах.
- NPC With Jobs — жители становятся рыбаками, лесниками или охотниками.
- Zombie Inn — деревня, захваченная зомби. Очистите ее от нечисти — и деревня ваша.
- Ka Po — новая раса хаджитов.

№3. Sid Meier's Civilization 4

Что: 3 модификации, 1 сценарий, 3 карты, 4 цивилизации

Где брать: Игровая зона I



Модификация Rise and Fall of Civilizations

ОТПРАВЬ ПРЫЩИ В КОРЗИНУ!



Прыщ



Ярлык для Прыщ2



Ярлык для Прыщ1



Корзина

Почему БАЗИРОН® АС?

- Избавляет от прыщей (через 7 дней погибает 94% болезнетворных бактерий)
- Убирает излишки кожного сала
- Увлажняет кожу
- Удобно применять (1 раз в день)



Продается исключительно в аптеках

Регистрационное удостоверение П № 014057/01-2002 от 03.06.2002 до 03.06.2007



Противопоказания:
Дети до 12 лет
Повышенная чувствительность к компонентам препарата

Warcraft III — Повелитель кланов

«Повелитель кланов» — одна из самых масштабных и качественных кампаний для **Warcraft III: The Frozen Throne**. Действие происходит сразу после Второй войны, предшествовавшей событиям, обыгранным в сюжете **Warcraft III**. Главный герой — молодой орк Тралл, которому суждено объединить разрозненные кланы орков и добиться освобождения своего народа.

Сюжетная линия сначала отбрасывает нас к тем временам, когда злодей Гульдэн изгоняет вождя клана Снежных Волков Дуротана вместе с его женой Драккой, малюткой Траллом и всем кланом в горы Альтерака. Дуротану ничего не остается, как идти к своему другу Огриму Думхаммеру (вождю клана Темной Скалы) в поисках подмоги и пристанища. Огрим дает изгнанникам приют и соглашается помочь Дуротану в свержении Гульдэна. Однако мать и отца Тралла убивают, а его самого находит проезжающий мимо лейтенант Эделас Блэкмур, который забирает маленького Тралла с собой и воспитывает его. Но, разумеется, не как человеческого ребенка, а как раба-гладиятора. Блэкмур планировал использовать Тралла в своих далеко идущих политических целях, и поэтому его люди научили орка чтению, письму и военному искусству.

Тралл был явно не в восторге от того, что ему придется всю свою короткую жизнь провести на гладиаторской арене. При помощи своей подруги Тареты из замка Блэкмура Тралл оперативно делает ноги. Оказавшись на свободе, он тут же начинает стремительную карьеру повстанца. Сначала он организует небольшое восстание в лагерях для пленных орков. Дальнейший путь к объединению кланов и свободе орочьего народа ведет Тралла через сотни опасных сражений.

Но популярность кампании обеспечил не только замечательный сюжет. У «Повелителя кланов» отличный геймплей. Вас ждут многочисленные квесты, необычные повороты сюжетной линии, множество новых персонажей... Больше всего нам понравилось, что в игре есть несколько мини-игр в стиле «Ну, погоди!» и **Рис-Ман**. Мало того, что идея нестандартная, так еще и реализована на твердую пятерку.

Над кампанией работало более тридцати человек, среди которых отметились ребята из известной среди поклонников **Warcraft III** команды **DotA-Team**. Обратите внимание на размер кампании. Чтобы пройти ее целиком, со всеми дополнительными квестами и заданиями, вам понадобится не менее недели. То есть «Повелитель кланов» по масштабности сравним с полновесными аддонами.



Тралл-гладиятор в 22 года мог сразить трех противников разом.



Клан Боевой Песни дарит Траллу огромную белую волчицу.

Реинкарнация «Повелителя кланов»



Картинка из квеста во вселенной Warcraft, который так и не поступил в продажу.

Интереснейший факт. Кампания «Повелитель кланов» — это фанатский ремейк одноименного квеста, который разрабатывался **Blizzard** в конце 90-х гг., но так и не поступил в продажу. И хотя игра не

добралась до прилавков, по ее сюжету писательница Кристи Голден написала роман «Повелитель кланов». В России его не так давно выпустило издательство «Азбука».

TES 4: Oblivion — Цитадель дракона

Среди множества модов для **TES 4: Oblivion** особой популярностью пользуются те, которые добавляют в огромный мир игры дополнительные локации. Но таких модов на сегодняшний день вышло всего ничего. Поэтому модификация «Цитадель дракона» должна прийтись по вкусу всем тем, кому и «целого мира мало».

«Цитадель дракона» добавляет совершенно новый остров, на который суждено попасть только высокоуровневым героям, экипированным по последнему мановению волшебной палочки. По преданиям мира **TES**, последний выживший дракон собрал для пущей надежности и сохранности все Легендарные изумруды в одном месте, цитадели, где бесценные сокровища так и продолжают дожидаться, когда же до них дотянутся руки нашего главгероя. Но получить сокровища не так просто, как кажется на первый взгляд: место обитания последнего дракона кишмя кишит сильнейшими супостатами, закованными в артефактную броню и вооруженными хорошим оружием.

Как признает и сам автор мода, **Viblibland**, никаких других ресурсов, кроме уже имеющихся в игре, он не использовал. Мод не может порадовать новыми моделями, шейдерами или текстурами, зато совершенно точно дает возможность удовлетворить мании истинного манчкина.



Жуткий дух огня, состоящий аж из трех элементов, дает Траллу квест.



Штурм крепости Дарнхолд начинается с эффектного выбивания ворот при помощи заклинания.

Машина ВРЕМЕНИ

Генеральские будни!

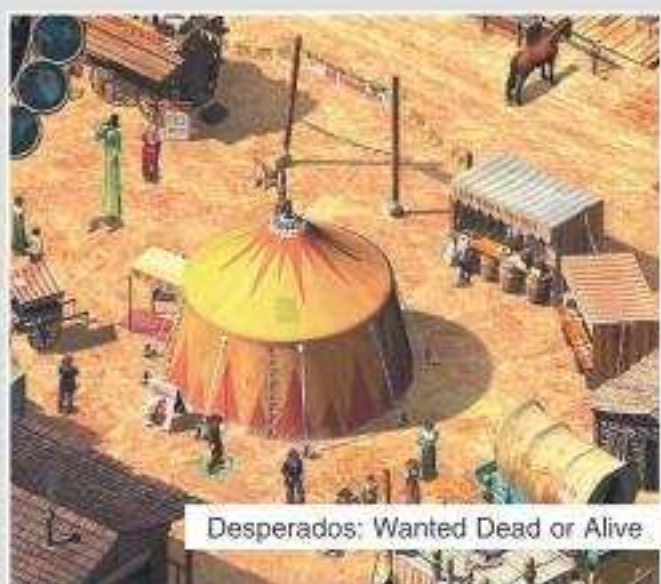
Десять стратегий,
оставивших след в истории



Command & Conquer: Red Alert



Command & Conquer: Tiberian Sun



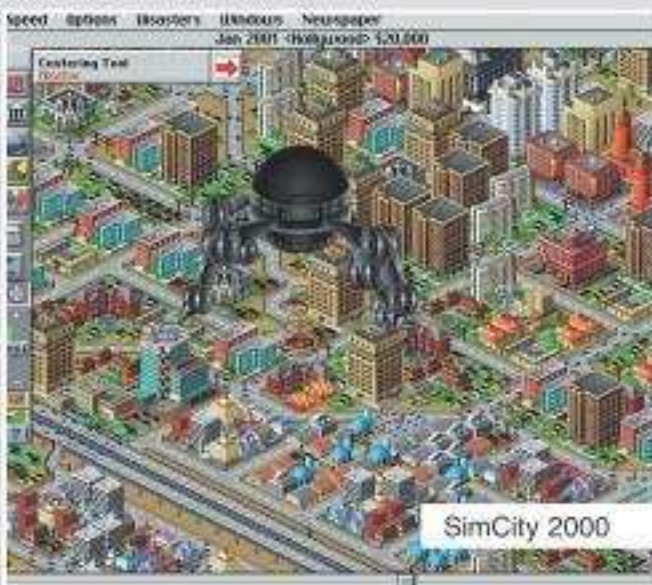
Desperados: Wanted Dead or Alive



Seven Kingdoms



Shogun: Total War



SimCity 2000



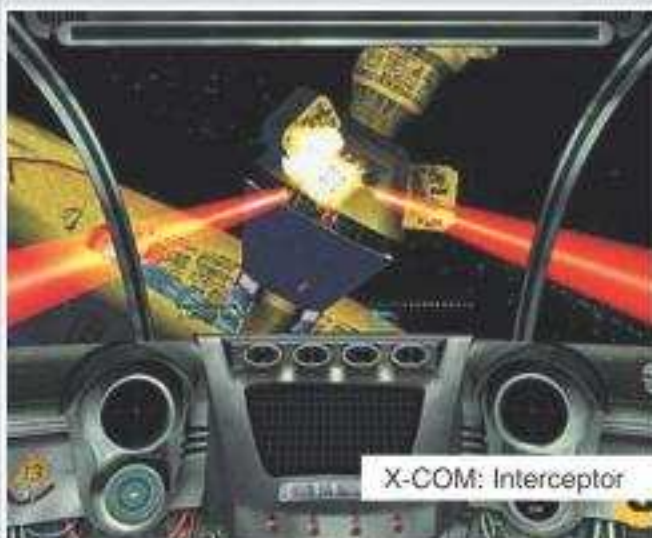
Starcraft



Total Annihilation



Warhammer: Dark Omen



X-COM: Interceptor



LIGHTWRITER



HDD SILENCER



GAMEPAD
PRECISION



ACRYLIC CASE
3,5" / 2,5"



WWW.REVOLTEC.RU

Самая интересная модификация месяца — **Rise and Fall of Civilizations**. Она привнесит в игру три совершенно уникальных новшества. Во-первых, цивилизации теперь появляются на карте мира не сразу, а в соответствии с тем, когда они стали известны в настоящей истории. Например, русские, немцы и англичане не поселятся в мире, пока не наступит 800 год, а на заре цивилизации будут жить только египтяне, китайцы и вавилоняне.

Во-вторых, появилась система уникальных сил, присущих каждому народу. Русские обладают «Мощью зимы» (да-да, нашей зимы со снегом и елками), благодаря чему вражеские юниты, находясь на вашей территории, мрут как мухи от холода и голода. Немцы, в свою очередь, получили «Мощь блицкрига» и могут передвигаться по чужим дорогам так же быстро, как по своим. Французы отличаются «Волшебным обаянием», так что все страны сразу относятся к ним дружелюбно. США заманивают население других городов «Американской мечтой» — их города стремительно растут, а у ближайших соперников, наоборот, уменьшаются. Ну и, наконец, теперь вы не увидите Москву в Краснодарском крае, а Казань на Крайнем Севере, ибо название нового населенного пункта выдается автоматически — в зависимости от того, в каком регионе обосновались поселенцы.

Остальные модификации:

- **Ethnically Diverse Units**
- **XX Century**

Трагический сценарий, описывающий последние дни Византии:

- **Anatolia and the Balkans 1451AD**

Четыре государства с флагами, правилами и уникальными юнитами:

- **Netherland**

- **Scythia**
- **Sumeria**
- **Ukraine**

Четыре выверенных по спутниковым фотографиям карты:

- **Africa**
- **Caribbean**
- **North America**
- **South America**

№4. TrackMania Nations

Что: 1 модификация, 8 трасс, 8 моделей машин
Где брать: Игровая зона I



Модификация **Autumn** насыщает на все трассы в игре самую настоящую осень. Кругом все засыпано опавшими листьями, дождь льет как из ведра, так что создается немного грустное, немного лирическое настроение. Учитывая, что на дворе уже сентябрь, мод очень даже в тему.

Лучшие модели машин:

- **Audi S4**
- **Bart**
- **Dodge Charger 2005 Nascar**
- **Ferrari F430**
- **Ford Puma**

новости по MANIA SMS



Не так давно «Игромания» первой среди игровых СМИ начала предоставлять SMS-новости для пользователей мобильных телефонов. Это стало возможным благодаря началу сотрудничества с компанией «Тема» — первой в России СМИ для абонентов сети мобильной связи.

Сейчас рассылки уже доступны для всех абонентов сети «Билайн». На выбор предоставлены три различные рассылки:

- **Игромания: Игры**
- **Игромания: Железо**
- **Игромания: Рецензии**

Все подробности о ценах и самих рассылках вы найдете на нашем DVD в разделе «ИнфоБлок».

- **Ford Racing Puma Nations**
- **Porsche 906**
- **Speeder Bike**

Новые трассы:

- **Cobain is Dead**
- **Colours**
- **Demon Driver**
- **Flow**
- **High Performance**
- **Little Speed**
- **Sweet Dream**
- **Winter Forest**

№5. Star Wars: Empire at War

Что: 2 модификации, 8 карт
Где брать: Игровая зона I



Модификации:

● **Conflicts In Space** — добавляет кучу новых звездолетов и мощный космический спецназ.

● **Natives at War** — пополнит войска Империи и повстанцев солдатами вуки, гунганов, шагающими танками и многими другими юнитами.

Свежие карты:

- **Battlefield Isengard**
- **Battle of Hoth**
- **Blue Lobster Maps**
- **Diverse Conflicts**
- **Geonosian Conflict**
- **Headwaters**
- **Moenia**
- **The War Starts**

ПАТЧИ 6 ПАТЧЕЙ ДЛЯ САМЫХ АКТУАЛЬНЫХ ИГР



Боги: Дорога в бесконечность

Версия: 1.40.

★★★★★



Космические рейнджеры 2: Доминаторы

Версия: 1.6.2.

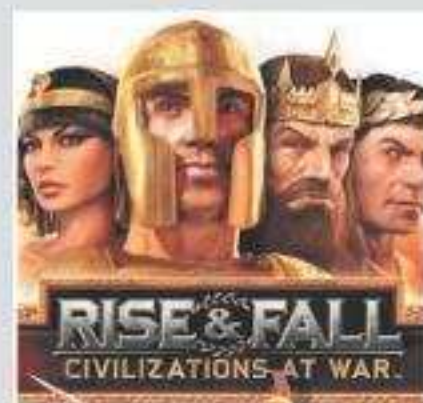
★★★★★



Магия крови

Версия: 1.3.

★★★★★



Rise & Fall: Civilizations at War

Версия: 1.4.

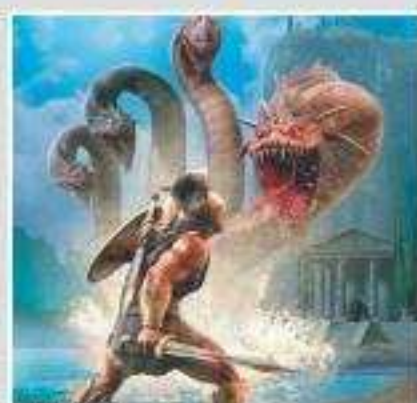
★★★★★



Spellforce 2: Shadow Wars

Версия: 1.2.

★★★★★



Titan Quest

Версия: 1.15.

★★★★★

№6. The Movies

Что: 7 предметов сцены, 5 костюмов, 4 набора звуков.

Где брать: Игровая зона I



Дополнение Barrack

Декорации:

● **Asteroids** — поле астероидов. Отличный антураж для съемок, например, «Армагеддона».

● **Barrack** — казармы, отлично подходящие для съемок чего-нибудь в духе «9 роты».

● **Barracuda** — модель небольшого космического корабля.

● **Battleship** — боевой звездолет из сериала «Вавилон-5».

● **Hangar** — огромный ангар для техники.

● **K50** — макет российского вертолета «Черная акула».

● **Mi2** — модель многофункционального вертолета «Ми-2».

Звуки:

● **Animals** — набор звуков дикой природы.

● **Laugh** — набор веселых звуков и смеха.

Тема dvd

Модификация для игры Xenus: Точка кипения — Big War

● Что: Модификация ● Игра: Xenus: Точка кипения ● Разработчики: Игорь Баранов, Андрей Камский, Михаил Баранов, Данис Колесник ● Что нового: Сюжетная линия, дополнительные миссии, персонажи ● Размер: 185 Мб ● Где брать: Темы DVD

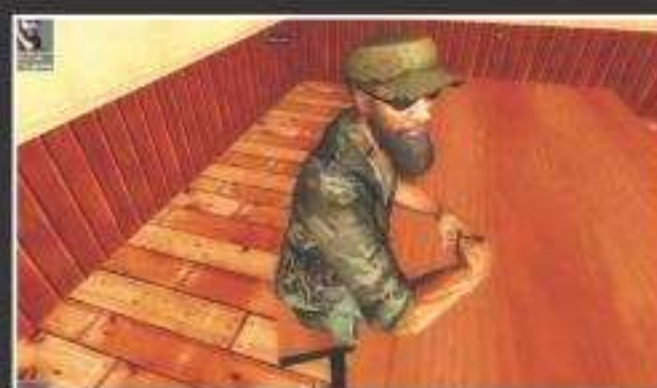


Новые приключения в Колумбии!

● **Новый сюжет.** Игру можно пройти по двум абсолютно новым сюжетным линиям.

● **Колоритные персонажи.** Кроважидный русский полковник, сбрендивший редактор местной газеты и благородный революционер. Каждый из них приготовил для вас новые опасные задания!

● **Десятки интересных миссий.** Начальник ЦРУ просит пристрелить бешеных собак в округе и обработать дихлофосом лагерь партизан, главред умоляет сделать для его газеты фото дона Педро, а полковник Буров жаждет повесить на кол всех криминальных автори-



тетов. Вся надежда на вашу помощь!

● **Премиальный эпизод «Барбудос»**, только для тех, кто выполнил все задания в игре. Вам предстоит взять штурмом крупный город Пуэрто-Сомбра. Бой будет быстрый, но кровопролитный.

Albatron

РЕКЛАМА

Представляем Царя Горы - 7950GT

Поддержка HDCP и 512MB графической памяти



256 MB

DUAL DVI

TV-OUT



512 MB

DUAL DVI

TV-OUT



Distributors:



Tel: (495) 105-0700
Fax: (495) 105-0701
www.oidi.ru



Tel: (495) 540-89-77
www.tl-c.ru



Tel: (495) 363-3252
Fax: (495) 363-3252
www.mdgroup.ru

Albatron
www.albatron.ru

ВЕСЕЛОСТИ



Bricks Of Egypt 2: Tears of Pharaohs — жонглируйте шариками и ловите сокровища.



Oddbox — игра в кубики — не дайте им вырасти до потолка!



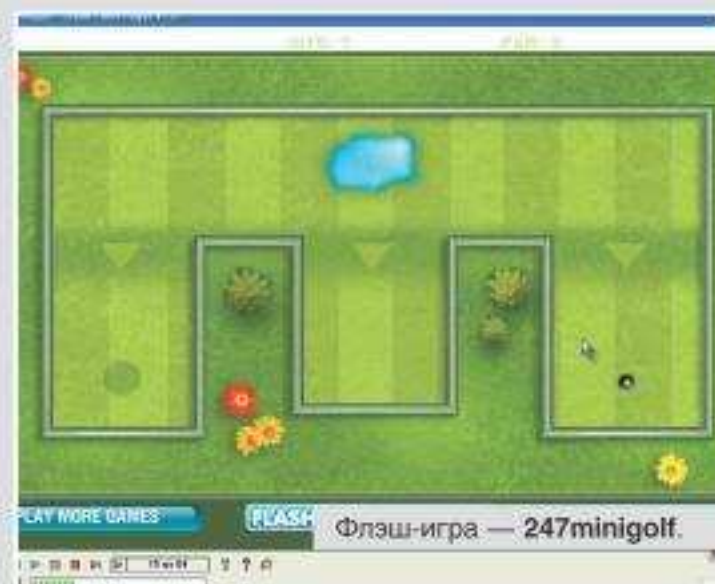
Magic Mahjong 4th of July — раскиньте китайский пасьянс в честь американского Дня независимости.



Treasure Pyramid — подбирая пары из волшебных предметов, откройте сокровищницу фараона.



Virtual Villagers — станьте божеством и сделайте из оравы дикарей продвинутого, культурного народа.



Флэш-игра — 247minigolf.



Флэш-игра — Angel Falls.



Флэш-игра — The Innocent Blade.



Флэш-игра — Army Swat.



Флэш-игра Beaver Trouble.



Флэш-игра Bikesluts.



Флэш-игра Crazy Maze.



Флэш-игра Franky The Fish 2.



Флэш-мультфильм Girlfriend: Episode One.



Флэш-мультфильм Day of Reckoning.

Тема dvd

Модификация для игры GTA: San Andreas — Copland

• Что: Модификация • Игра: GTA: San Andreas • Разработчик: Copland Team • Что нового: Машины, скины, одежда, дома, кварталы, магазины
• Размер: 791 Мб • Где брать: ДемоБлок/Темы



• **Автомобиль не роскошь.** 118 новых моделей автомобилей к вашим услугам!

• **Новая графика.** Вас ждут десятки зданий, магазинов, а также новые текстуры неба и Луны.

• **Пушки детям не игрушки.** Огромное количество новых моделей оружия. Старые стволы нарисованы с нуля.

• **Одежда от кутюр.** Внушительный выбор уникальной одежды для главного героя, начиная от строгих костюмов и заканчивая майками и шортами.



МУЛЬТИМЕДИА

SVEN
Молодой
СВОБОДНЫЙ
АКЦИЯ

Купи любую акустическую систему SVEN, пришли серийный номер SMS-сообщением вида "SVEN_*****" на короткий номер 7015 и получи доступ к мобильным картинкам и рингтонам, созданным специально для тебя, а также шанс стать обладателем одного из 2500 подарков! Выигрывает каждое 3-е SMS-сообщение!

- Акция действительна с 18 сентября по 31 октября 2006 года.
- Стоимость sms-сообщения 0,15 у.е. не учитывая налоги.

Телефон горячей линии (495) 22 33 44 5

SVEN®

www.sven.ru

Товар сертифицирован.
На правах рекламы.

Игровая зона Бонусы



Suicide Bombers — первая модификация для Prey, благодаря которой враги станут настоящими камикадзе.



Random Map — модификация для Heroes of Might and Magic 5, позволяющая генерировать случайные карты.



Увлекательная и большая карта под названием **Ubititus** для сингплеерного режима игры в Quake 4.

- **Noise** — набор громких звуков.
- **Shouts** — набор возгласов.
- Костюмы:
- **Basketball Tshirt** — баскетбольные майки.
- **Gordon Freeman** — фирменный костюм Гордона Фримена.
- **Kill Bill Doctor** — медсестра из фильма «Убить Билла».
- **Punisher** — костюм главгероя из игры The Punisher.
- **RPD** — форма полицейских Raccoon City из игры Resident Evil.

№7. Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter

Что: 2 модификации, 6 карт
Где брать: Игровая зона I

Первые модификации:

- **Shadow ASP Clean Hud** — новый удобный интерфейс, не загромождающий пол-экрана.

Тема dvd Модификация для игры DOOM 3 — Hell Island

- Что: Модификация
- Игра: DOOM 3
- Разработчик: David Scholze
- Что нового: Сюжет, миссии, текстуры, музыка, оружие
- Размер: 302 Мб
- Где брать: Темы DVD



Разгадайте страшную тайну «Адского острова»!

Вы будете смеяться, но всего один талантливый человек смог создать модификацию, которая оказалась чуть ли не на голову лучше официального дополнения. Итак, вас ждут:

- **Увлекательный сюжет**, рассказывающий любопытную и немного трагичную историю.
- **Двадцать миссий**. Вы побываете в заброшенной деревне, в древних катакомбах, храмах, ужасающих замках и даже в небольшом городке, где уже поджидает зло.
- **Новые высококачественные текстуры**, благодаря которым картинка



на экране вашего монитора станет дрожи реалистичной.

- **Уникальное оружие** — пистолеты, автоматы, дробовик, бластер, пулемет и разрушительный мощи гранатомет.



Модификация Jasons

- **Jasons** — снайперская винтовка M24 SWS, пистолет Desert Eagle, полноцветная тактическая карта, а также существенно переработанный искусственный интеллект врагов к вашим услугам.

Карты:

- 99 Park City
- 99 Metro
- Tarantino
- Cerveza Muerta
- Oaklands
- Railyard Day

№8. GTA: San Andreas

Что: 12 моделей автомобилей, 9 модификаций
Где брать: Игровая зона I

- **Atlantida** — Глобальное потепление в действии — моря вышли из берегов и затопили половину штата.
- **Homie** — отряд Сиджея пополнился новыми бойцами.
- **Money 1918** — в карманах прохожих самые первые советские деньги.
- **Carrefour Supermarket** — новые европейские супермаркеты.



Модификация Atlantida

- **Pepsi Factory** — известный производитель напитков купил местный завод.
 - **Polizei** — наркодилеры стали немецкими полицией.
 - **Russian Boy** — семья Сиджея становится похожа на запорожских казаков.
 - **MEGA Money Pack** — все деньги бывшего СССР и стран СНГ оказались в банках Сан-Андреаса.
 - **War Plakats** — граффити заменены военными плакатами Второй мировой.
- Кроме того, вас ждут 12 лучших автомобилей отечественного и иностранного производства.

№9. FIFA World Cup 2006

Что: 7 программ, 12 комплектов форм, 2 пары бутс, набор лиц, 3 дополнения
Где брать: Игровая зона II

Модификации:

- **Goal Nets** — сетки ворот улучшенного качества.
- **Fidel Gameplay Show** — новый, более интересный и разнообразный геймплей.
- **Added Time New Style** — таблички с дополнительным временем.

timeonline
ИНТЕРНЕТ-САЛОН

www.territory.ru

ИГРОМАНИЯ

DEATH
ZONE

Counter-Strike

Что: 1 набор карт, 2 набора скинов, 1 модификация
Где брать: DeathZone



Набор карт CSM Arena 3

В подборке вас ждет набор из 25 великолепных карт, составленных опытными дизайнерами. Каждая из них перенесет вас в свой собственный мир, который окажется местом лютых сражений. Кроме того, не проходите мимо двух качественных наборов скинов — **Australian 4th Battalion** и **East European Nationalists Rebels**, а также модификации **Kanae's CS Shellpack**, улучшающей качество и детализацию гильз.

Counter-Strike: Source

Что: 2 карты, 4 модели оружия,
2 набора скинов, 1 модификация
Где брать: DeathZone



Карта De Nightfever

Свежая подборка для Counter-Strike: Source, где вас ждут две карты (особо рекомендуем **De Nightfever**), четыре новых пушки, два набора скинов игроков и одна модификация, которая меняет внешний вид меню покупки снаряжения.

Quake 4

Что: 1 набор карт, 8 карт
Где брать: DeathZone



карта Mash-Up Streets

Карты, карты — и ничего кроме карт. Помимо отменного сборника, куда вошли целых двадцать высококлассных работ от самых разных дизайнеров, вас ждут еще восемь отдельных карт, которые тоже отличаются приятным дизайном и неплохим балансом.

РЕКЛАМА

ВРЕМЯ ИГРАТЬ!

Прими участие в акции, получи призы и стань популярным!

Акция проходит с 25 сентября по 25 октября.

Чтобы стать её участником, вам предлагается выполнить следующие условия:

Первое — посетить любой из салонов Timeonline (www.timeonline.ru) и приобрести не менее 1 часа Интернета, используя купон-скидку.

Второе — зарегистрироваться в онлайн-игре «Территория» (www.territory.ru) с клубного компьютера в любом из салонов Timeonline.

Третье — за время проведения акции пройти 6 уровней игры «Территория» с любого доступного компьютера.

Пять участников, первыми выполнившие условия акции, получают ценные призы от онлайн-игры «Территория», компьютерного клуба Timeonline и журнала «Игромания».

Вы сможете следить за ходом акции в интерактивном режиме. В Интернете на <http://www.territory.ru/tg/> вы найдете ежедневно обновляющийся рейтинг победителей.

Самые быстрые геймеры получают уникальные призы:

За 1 место - 25 часов бесплатного доступа в Интернет из салонов Timeonline, 0% комплект артикулов в игре «Территория», подборку журналов «Игромания».

За 2 место - 15 часов бесплатного доступа в Интернет из салонов Timeonline, автомобиль BMW z4 в «Территории», подборку журналов «Игромания».

За 3 место - 10 часов бесплатного доступа в Интернет из салонов Timeonline, любой из игровых аксессуаров на выбор в «Территории», подборку журналов «Игромания».

За 4 и 5 место в рейтинге каждый из победителей получит 5 часов бесплатного доступа в Интернет из салонов Timeonline, комплект чудодейственных эликсиров в «Территории», и конечно, подборку журналов «Игромания».

Кроме этого, все победители получают фирменные кружки и футболки от «Территории», а также реальный шанс прославиться - фотографии пяти счастливиц будут опубликованы на страницах декабрьского номера «Игромании».

“Время играть” в Территорию!

ВНИМАНИЕ! Настоящий купон дает вам право приобрести от 1 часа Интернет в сети компьютерных салонов Timeonline по специальному тарифу.





Фотореалистичные лица лучших игроков чемпионата мира 2006.

Комплекты фотореалистичных лиц:

● **World Cup 2006 Face Pack 2**

Наборы спортивной обуви:

● **Nike Total 90 IV Blues & Silver**

● **Nike Total 90 IV Model Boots**

Детализированные формы сборных:

● **Аргентины**

● **Бразилии**

● **Хорватии**

● **Франции**

● **Германии**

● **Ганы**

● **Италии**

● **Латвии**

● **Польши**

● **Саудовской Аравии**

● **Швеции**

● **Украины**

Полезные программы:

● **06 WC Boot Working**

● **06 WC Kit Working 2**

● **06 WC Match Explorer**

● **DB Master**

● **FifaMania World Cup Installer 2006**

● **FifaX WC 2006 Music Exporter**

● **Kit Master 526.**

№10. Star Wars: Knights of the Old Republic 2 — The Sith Lords

Что: 12 модификаций

Где брать: Игровая зона II



Модификация Cheesy Halloween

В преддверии американского праздника Хэллоуин как нельзя лучше подойдет модификация **Cheesy Halloween**, добавляющая в игру комплект новых предметов на кладбищенскую тематику — к примеру, шлем-тыкву или гигантское мачете.

Другие модификации:

● **Alignment Robe Pack**

● **Animated Blade**

● **Asian Underwear Mod**

● **Count Dooku**

● **Darth Maul Head**

● **Female Underwear Mod**

● **Mauls Doublebladed Lightsaber**

● **Mira Tatoo Dance Outfit**

● **Mission Vao**

● **Republic Commando**

● **Sciamanos Mace Windu.**

№11. Star Wars: Battlefront 2

Что: 4 карты, 1 модификация

Где брать: Игровая зона II



Миссия Try Space

Лучшие карты:

● **Attack on the Earth**

● **Capital Down 4**

● **Slide**

● **Yavin4 Plains**

Одна модификация:

● **Droideka88 Campaign**

№12. The Sims 2

Что: 3 набора одежды, 8 наборов мебели, набор причесок, обоев, полов, очков, сумочек и драгоценностей.

Где: Игровая зона II



Ворон одежды, драгоценностей, сумочек. А также все, что нужно для ремонта дома: полы, обои и солидная мебель.

№13. Lock On: Горячие скалы

Что: 8 миссий

Где брать: Игровая зона II



Миссия Strategic Gate

Миссии:

● **01** — проведите разведку территории в районе Ялты на российском Су-33.

● **Danger Zone** — забирайтесь в российский МиГ-29 и уничтожьте американский F-14, кружащий в небе над Адлером.

● **Objectif Anapa** — оседлайте американский F-15 и уничтожьте электростанцию, находящуюся возле Анапы.

● **Offensive Photo** — вы пилот израильского F-15. Задача — перехватить и уничтожить украинские истребители.

● **Raffinerie** — садитесь за штурвал российского Су-33 и уничтожьте американский F-16 в небе над Майкопом.

● **Scramble E Kerch** — управляя украинским F-17, уничтожьте бомбардировщик Ту-160, который летает возле Керчи.

● **Star Wars Canyon** — проведите разведку в горах на российском Су-33.

● **Strategic gate** — возьмите под контроль украинский F-14A и проведите разведку территории над морем возле берегов Крыма.

№14. Rise & Fall: Civilizations at War

Что: 12 сценариев

Где брать: Игровая зона II



Карта Alexander 3P

Однопользовательские сценарии:

● **Alexander 3P** — Александр Македонский борется с недружелюбным слоном. Один на один.

● **Alexander 3P 2** — второй эпизод битвы Александра Великого с еще более агрессивным слоном. С нетерпением ждем третьего эпизода, где, как обещает автор, слонов будет еще больше и они станут еще более свирепыми.

● **Alexander 3P3** — противостояние армий Александра и царя Персии.

● **Inner Gold 2** — сражение двух цивилизаций за каньон, заполненный золотом.

● **Perseus: The Last Obstacle** — древнегреческий герой Персей освобождает родной город.

● **Winnie: The Pirate** — в роли минотавра Винни сокращаем численность городского населения.

Мультиплеерные сценарии:

● **Alexander**

● **Battle of Troy**

● **Coliseum**

● **High Grounds**

● **Macedonian Kingdom**

● **Treasure Island**

№15. Age of Empires 3

Что: 4 карты, 8 сценариев

Где брать: Игровая зона II



Сценарий Pentagonet

Интересные сценарии:

● **Assault on Rorkes Drift** — защищаем



6 ДЕМОВЕРСИЙ МЕСЯЦА, В КОТОРЫЕ СТОИТ СЫГРАТЬ



Bad Day L.A.

Жанр: Action
Издатель/Разработчик: Aspyr Media/Enlight Software
В демоверсии: Первый этап
Может получиться: Абсолютно некорректный экшен от осатаневшего Американа Макги



Демоверсия скандального экшена, где освещается тема тотального невезения, приключившегося с жителями Лос-Анджелеса. В один злосчастный день на их голову свалился самолет с биологическим оружием на борту, после чего жизнь в городе погрузилась в хаос. Главный герой — американский бродяга — оказался везунчиком и не погиб в катастрофе. Берите его под свое управление и постарайтесь выжить из беды соотечественников, попавших кто в огонь, кто в ядовитый газ, а кто и под пули террористов.

Broken Sword: The Angel of Death

Жанр: Квест
Издатель/Разработчик: THQ/Revolution Software
В демоверсии: Начало приключений
Может получиться: Продолжение приключений Джорджа Стоббарта



Легендарный искатель приключений Джордж Стоббарт снова с нами. Вернувшись из путешествия в последней части игры, он обнаружил, что его юридическая контора разорилась, и ему пришлось искать другую работу — консультировать и защищать бандитов и жителей бедных криминальных кварталов. Однажды его крошечный офис в трущобах посетила загадочная и прекрасная Анна, которая попросила главного героя найти свиток, украденный итальянской мафией. В демке Джордж оказывается на колбасной фабрике «Мартинос», где ему

и предстоит начать поиски реликвии. В демоверсии — только начало приключений.

Caesar 4

Жанр: Стратегия
Издатель/Разработчик: Vivendi Games/Tilted Mill Entertainment
В демоверсии: Один уровень
Может получиться: Градостроительный симулятор старой закалки с красивой графикой



Четвертая часть известного сериала про то, как строились, жили и процветали древние римские города. В демоверсии вам нужно стать префектом местечка Нарбонензис. Ваше начальство поручило основать здесь назло надменным соседям город — островок цивилизации в диких варварских краях.

Company of Heroes

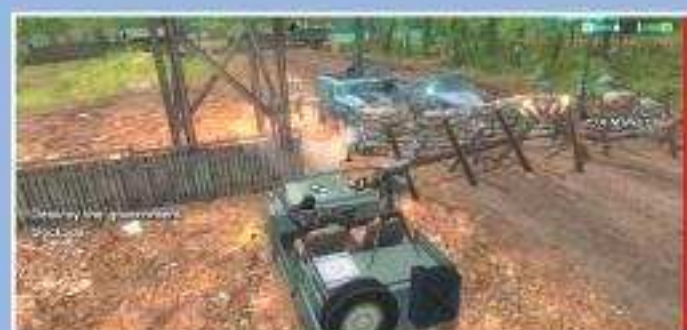
Жанр: Стратегия
Издатель/Разработчик: THQ/Relic Entertainment
В демоверсии: Три миссии
Может получиться: Отменная тактическая стратегия со сногшибательной графикой и массовыми сражениями



Мы уже столько писали о **Company of Heroes**, что, кажется, вы знаете об этой игре все. Осталось только самолично опробовать новый блокбастер от **Relic Entertainment**. И в этом вам отлично поможет демоверсия, где вас ждут массовые побоища, восхитительная графика, адреналиновый геймплей и, увы, уже всем надоевшая высадка американских войск на Омаха-бич.

Just Cause

Жанр: Action
Издатель/Разработчик: Eidos Interactive/Avalanche Studios
В демоверсии: Первые уровни
Может получиться: Срывающий крышу экшен с забавным сюжетом и главным врагом — латиноамериканским диктатором



Если вы мечтаете вершить славные дела Фиделя и Че Гевары, то это игра для вас. Главгерой **Just Cause** занимается свержением ненавистного и кровавого режима, замучившего некую латиноамериканскую страну. В игре вас ждет отличная графика и головокружительный геймплей, приправленный изрядной долей юмора и сумасшедшими трюками главного героя.

ParaWorld

Жанр: Стратегия
Издатель/Разработчик: Sunflowers Interactive/Entertainment/SEK
В демоверсии: Две карты для режима Skirmish
Может получиться: Не совсем обычная стратегия с оригинальными юнитами вроде динозавра с пулеметом на спине



Безусловное достоинство **ParaWorld** — фантастический сюжет, скрестивший новейшие достижения военной мысли и... динозавров. Главные герои игры — ученые, угодившие в параллельный мир, где всяких гигантских и зубастых тварей пруд пруди. Ученые мужи, правда, оказались не лыком шиты, так что по-быстрому приручили динозавров и тут же стали сражаться друг с другом за обладание диковинным миром. Вам предстоит встать во главе одной из сторон и повести в бой армии не совсем обычных солдат вроде птеродактилей, наученных бомбометанию, или тираннозавров с пушками на загривке.

руководства & прохождения

Профессиональные руководства и прохождения из журнала «Лучшие компьютерные игры»

Нашим издательским домом выпускается журнал «Лучшие компьютерные игры», главная рубрика которого посвящена руководствам и прохождениям. Спустя два месяца после выхода очередного его номера они попадают на DVD «Игромании» и публикуются на сайтах www.igromania.ru и www.lki.ru.

На нынешнем диске в рубрике «Руководства и прохождения» вас ждут материалы из августовского номера ЛКИ:

Half-Life 2: Episode One • Heroes of Might & Magic 5 • Hitman: Blood Money • Paradise • Shadowgrounds • Titan Quest • True Crime: New York City • Tycoon City: New York

Помните, что материалы публикуются на диске в частично урезанной версии. В силу технических причин мы не ставим всякие мелкие изображения, таблицы и т. д.



британский форт от нападений зулусов.

● **Pentagoet** — отбиваем атаки на французский торговый порт.

● **Port Royal** — обороняем знаменитый город Порт-Рояль в течение 30 минут.

● **Siege of Fort Niagara** — сражение между англичанами и французами за гигантскую крепость на Ниагарском водопаде.

● **Caribbean** — ожесточенные битвы на Карибских островах.

● **Indiana Jones and the Raiders of the Lost Ark** — Индиана Джонс в поисках потерянного ковчега.

● **Jail Break** — уничтожаем все и всех.

● **Mt. New England** — боремся за стратегически важную долину в центре карты.

Случайные карты:

● **Barrier Ridge**

● **Klondike Gold Rush**

● **Mountain Pass**

● **Transcontinental**

№16. Max Payne 2: The Fall of Max Payne

Что: 2 модификации

Где брать: Игровая зона II



Модификация CS

Две модификации:

● **CS** — активные командные баталии на картах и в костюмах популярнейшего экшена **Counter-Strike**.

● **Desert OPS** — Макс оборачивается американским рейнджером, а дождливый Нью-Йорк — солнечным Ираком.

№17. DOOM 3: Resurrection of Evil

Что: 6 модификаций

Где брать: Игровая зона II



Модификация Bloody Mess

Подборка интересных модификаций:

● **Bloody Mess**

● **Cobolts mod v2**

● **Deagle Pistol**

● **Dentonmod**

● **Homing rocket launcher**

● **Machinegun**

● **The Weapon**

№18. Перл-Харбор

Что: 7 миссий, 5 скинов

Где брать: Игровая зона III

Миссии:

● **Dunkirk The Epic Remake** — вы управ-



Миссия Surprise at Asch

ляете английским Spitfire Mk. Задача — защитить суда, стоящие на рейде возле берегов Франции.

● **First Raid** — 1945 год. СССР объявил войну Японии. Вы — пилот истребителя Ла-7 и должны сопроводить свои самолеты на Камчатку.

● **Flak Bait** — скорее прыгайте в советский «ишачок» и разбомбите в пух и прах мост, расположенный неподалеку от Белгорода.

● **Leningrad** — возьмите под свой контроль советский Як-3 и отправляйтесь крушить немецкую технику, бесчинствующую на берегу Финского залива.

● **Protect the Ships** — управляя американским P-40, разведывайте местность в Тихом океане, а если обнаружите японские самолеты — немедленно их сбивайте.

● **Siege of Tobruk** — летая на резвом английском Hawker Hurricane Mk.I, разведывайте местность в районе города Тобрук.

● **Surprise at Asch** — вы пилот американского P-40D, ваша задача — уничтожить немецкую технику, вторгшуюся на территорию Франции.

Новые скины самолетов:

● **Gelbe**

● **JBG FW190 MKD**

● **Panzerbockj**

● **Red8_blank**

● **Schroder**

№19. Pro Evolution Soccer 5

Что: 6 программ, 6 стадионов, 3 набора бутс, комплект форм

Где брать: Игровая зона III



Стадион Estadio Do Dragao

Детализированные формы:

● «Локомотив» Москва

Стадионы:

● «Локомотив» Москва

● **CV Stock Stadion Brussel**

● **Estadio Do Dragao**

● **Highbury Park**

● **San Siro**

● **Anfield Road**

Комплекты обуви:

● **Best Boots 2**

● **BronepoezD's Boots Pack**

● **Matteo Mathieu Boot Pack**

Полезные программы:

● **DKZ Studio**

● **Game Graphic Studio**

● **Kit Server**

● **Kit Server Management**

● **WES Editor**

● **GDB Manager**

№20. Operation Flashpoint

Что: 6 модификаций

Где брать: Игровая зона III



Модификация Unifide Artillery

Предлагаем вашему вниманию очень необычное дополнение под названием **Unifide Artillery**. Если ваш стиль боя — ковровые бомбардировки и длительная артподготовка перед штурмом, то этот мод несомненно для вас. Unifide Artillery поставит в ангары военных баз САУ и обычные пушки неприлично крупного калибра, благодаря чему броня танков противника пробивается как фанера. Главная изюминка дополнения кроется в том, что, нажав специальную кнопку, вы вызываете меню управления артиллерией, затем выбираете вид снарядов, систему наведения, задаете число выстрелов и указываете координаты цели на карте. После этого жмете «Старт» и с изумлением наблюдаете, как стройные ряды вражеской техники превращаются в горящие обломки.

Другие дополнения:

Cessna — модель гражданского самолета.

GNT Frigates — набор кораблей.

OH-58 — модель гражданского вертолета.

Parfenon — здание афинского Парфенона.

Space Invaders — набор инопланетных захватчиков.

№21. FlatOut 2

Что: 1 программа, 5 модификаций, 7 скинов

Где брать: Игровая зона III



Новые ракурсы камер

Программы:

● **BFS Unpacker 2** — утилита для распаковки игровых ресурсов. Ну и кроме того — без этой программы невозможно установить ни одно дополнение для игры.

Модификации:

● **Cams** — новые ракурсы камер: вид из кабины водителя и с высоты птичьего полета.

www.igromania.ru

ВМАНУЛЯ



Broken Sword: The Angel of Death

Darkstar One, Fallen Lords: Condemnation, The Godfather, Time to Ride: Saddles and Stables

ТРЕЙСЕРЫ

Cars: The Videogame, CivCity: Rome, Devil May Cry 3: Dante's Awakening — Special Edition, Dungeon Siege 2: Broken World, Fallen Lords: Condemnation, FlatOut 2, Reservoir Dogs, Rise of Nations: Rise of Legends, Rome: Total War — Alexander, Titan Quest, «Казак» 2: Битва за Европу»

ВЕЩЕЮЩИ

247minigolf, Angel Falls: Army SWAT, Beaver Trouble, Bikestunts, Crazy Maze, Franky The Fish 2, The Innocent Blade, Day of Reckoning, Girlfriend: Episode One, Союз Projects, Bricks Of Egypt 2: Tears Of Pharaohs, Oddbox, Treasure Pyramid, Chameleon Gems, Magic Mashong 4th Of July, Virtual Villagers

ИНТЕРЕСНОСТИ

Набор для создания фан-сайта игры The Settlers 2: 10th Anniversary, Набор для создания фан-сайта игры Age Of Empires 3: WarChiefs, Бесплатная игра Xtreme Moped Racing

ИГРОСТРОИ

ВИДЕОУРОКИ

«Слайдовое моделирование интерьера»
«Картографирование для Civilization 4»
«Титанический квестострой»

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

Профессиональные руководства и прохождения из журнала «Лучшие компьютерные игры»
Half-Life 2: Episode One • Heroes of Might & Magic 5 • Hitman: Blood Money • Paradise • Shadowgrounds • Titan Quest • True Crime: New York City • Tuscon City: New York

© ИГРОМАНИЯ

Company of Heroes
Just Cause
Paraworld

ПАЧКИ

GODS: Lands of Infinity (Бог: Дорога в бесконечность), Космические рейнджеры 2: Доминаторы, Марш крови, Rise & Fall: Civilizations at War, Spellforce 2: Shadow Wars, Titan Quest

ЖЕЛЕЗНЫЙ СОФТ

ВИДЕОКАРТЫ И МОНИТОРЫ

ATI Catalyst 6.8
Avivo Video Converter Engine 6.8
AGEIA PhysX 2.5

МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ

NVIDIA nForce 6.22 для nForce 570
SLI Intel Edition
NVIDIA nForce 9.37 для nForce 590
SLI Intel Edition

Системные утилиты

ASTRA32 1.41
ASUS Smart Doctor 4.89
ASUS Update 7.07.05
CPU-Z 1.36

GIGABYTE @BIOS 1.10d B06.0721.1
GIGABYTE EasyTune5 B06.08091
GIGABYTE i-cool B06.0629.2
Hmonit 4.2.5.2
MemUse 0.4

MSI LiveUpdate 3.78
RightMark CPU Clock Utility 2.15
SIV 3.15

Средства диагностики

System Spec 2.20
RealTek HD Audio 1.44
VIA Vinyl AudioCodec 6.60f

Жесткие диски и оптические приводы
DVDInfoPro 4.6.1.5
HDD Life 2.8.99

КОДЕКС

База кодов на наших DVD
ЧИТЕРСКИЕ ПРОГРАММЫ
ChelMax, ArtMoney, Trainer Creation Kit, Game Audio Player, Dragon Unpacker, Resource Hacker

СОХРАНЕНИЯ

СВЕЖАТИНА

AbiWord 2.4.5, ArtCursors 5.0, Aston 1.9.2, Auto Gordan Knot 2.27, FireTune 1.1.2, Mozilla Firefox 1.5.0.6, NextSensor 2.5.1.0, PC Security Test 2006 4.5.0, PowerArchiver 2006 9.63 rus, Quintessential Player 4.51, RVTray 3.1, Radmin Server и Radmin Viewer 3.0 Beta 2, SageThumbs 1.0.0.12, SuperCopier2 beta 1.9, SysTrayX 3.80, UltraISO 8.20, WinScreenCamera 2.3, WinTuning XP 3.3.2

ИГРОМАНИНСКИЙ СТАНДАРТ

Ad-Aware, Adobe Flash Player, Adobe Reader 7.08 (в комплекте с Adobe Reader SpeedUp), AdCleaner 4.3.39, DirectX 9.0c, DivX 6.3, DOSBox 0.85, Download Master, Fraps, Kaspersky Internet Security 6.0, ICG (Lite 5.10 и Pro 2003b), K-Lite Mega Codec Pack 1.56, Light Alloy 4.0, Microsoft .NET Framework 2.0, Process Explorer 10.2, QuickTime 7.1.0, RAD Video Tools, Spybot — Search & Destroy 1.4, System Mechanic Professional 6.01, Total Commander 6.55, Unlocker 1.8.3, VobSub 2.23, Winamp 5.24 и WinRAR 3.60

МАШИНА ВРЕМЕНИ

ДЕМО-ВЕРСИИ ИГР

Command & Conquer: Red Alert, Desperados: Wanted Dead or Alive, Seven Kingdoms, Shogun: Total War, SimCity 2000, Starcraft, Total Annihilation, Warhammer: Omen, X-COM: Interceptor

ПО ЖУРНАЛУ

ВНЕКОМПЬЮТЕРА

Dungeons & Dragons, World of Warcraft, Axis & Allies Europe, Drakon, Promethean: The Created, Vs. System, Magic: The Gathering

ДЕМОНОВЕРСИИ

Bad Day L.A., Broken Sword: The Angel of Death, Caesar 4

Prey: модификация
Bombers, Heroes of Might and Magic 5: модификация
Random Map, Quake 4: карта для одиночного режима — Ublitus

ДОПОЛНЕНИЯ ИГРОВОЙ ЗОНЫ

Call of Duty 2: Карта Hell's Keep, TrackMania Nations: Модификация Coast, Модификация Wood, Warhammer 40 000: Dawn of War — Winter Assault: Модификация Necrons, Модификация Heroes of the Imperium, Counter-Strike: Source: Карта de.thematrix, Diablo 2: Lord of Destruction: Модификация Median 2007, GTA: San Andreas: Автомобиль ГАЗель 3302 v2.0, Half-Life 2: Карта Hill valley 2015 v2 test, Operation Flashpoint: Набор кораблей для модификации Civil War, Sid Meier's Civilization 4: Сценарий World War 1 v2.0, Warcraft III: Life of a Peasant v2.0

КИБЕРСПОРТ

A-GAMING: АУДИОКОММЕНТАРИИ К ПОЛУФИНАЛЬНОЙ ИГРЕ A-GAMING НА ASUS SUMMER 2006
ЗАПИСИ С ТУРНИРОВ

WCG Russia/Ukraine 2006, ASUS Summer 2006, CODES, Games Convention

ОБУЧЕНИЕ

Starcraft: зери против протоосов, Warcraft III: The Frozen Throne, Видеообучение, Counter-Strike 1.6: индивидуальное мастерство

ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ СЕТЕВЫХ ИГР

Counter-Strike, Counter-Strike: Source, Quake 4

СОФТ ДЛЯ ИГР

Counter-Strike, Warcraft III, Starcraft: Brood War и Quake 4, Counter-Strike, Warcraft III, Starcraft: Brood War, Quake 4

СОФТОВЕРНЫЙ НАБОР

ГВОЗДЬ НАБОРА

SeaMonkey 1.0.4

ВИДЕОМАНИЯ

GAMES CONVENTION 2006
ЭКСКЛЮЗИВ: ДЕМОВЕРСИЯ
MIDDLE 2: TOTAL WAR, ПРЯМО
ИЗ CREATIVE ASSEMBLY
УИЛЛ РАЙТ О СПОРЕ НА ЕЗ.
ПРЕ-ПОРТВИВ МЕТАЛ GEAR SOLID
3: SUBSISTENCE — ЧАСТЬ 2
ЭКСКЛЮЗИВНОЕ ИНТЕРВЬЮ С
ХИДЕО КОДЗИМОЙ

ТЕМЫ DVD

XENUS: ТОЧКА КИПЕНИЯ
МОДИФИКАЦИЯ BIG WAR
GTA: SAN ANDREAS
МОДИФИКАЦИЯ — CORPLAND
DOOM 3 — МОДИФИКАЦИЯ HELL ISLAND

ИГРОВАЯ ЗОНА

Лучшее для игр:
№1. Titan Quest
№2. The Elder Scrolls 4: Oblivion
№3. Sid Meier's Civilization 4
№4. TrackMania Nations
№5. Star Wars: Empire at War
№6. The Movies
№7. Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter
№8. GTA: San Andreas
№9. FIFA World Cup 2006
№10. Star Wars Knights of the Old Republic 2: The Sith Lords
№11. Star Wars: Battlefront 2
№12. The Sims 2
№13. Lock On: Горячие скалы
№14. Rise & Fall: Civilizations at War
№15. Age of Empires 3
№16. Max Payne 2: The Fall of Max Payne
№17. DOOM 3: Resurrection of Evil
№18. Пепл-Харбор
№19. Pro Evolution Soccer 5
№20. Operation Flashpoint
№21. FlatOut 2
№22. SWAT 4: The Satchkov Syndicate
№23. Far Cry
№24. Warcraft III
№25. Warhammer 40 000: Dawn of War — Winter Assault

БОНУСЫ «ИГРОВОЙ ЗОНЫ»

№1. AdeptusAstartesTemple
№2. Bunker 135
№3. Daemon World Online
№4. Imperial Manufactory
№5. Lake Acrimony
№6. Nerdsturm Map Pack
№7. River City
№8. Split Ties
№9. The Assault on Hill 60
№10. Winter Trenches

- Phlogistatic
- Subterfuge
- Модификация:
- Highcal

№24. Warcraft III

Что: 13 карт

Где брать: Игровая зона III



карта Dungeon of Wrath

Абсолютным хитом нынешней подборки стала карта **Dungeon of Wrath**. Управляя молодым амбициозным эльфом, вы должны пробраться сквозь густой лес, пройти в небольшую деревушку, поговорить с местными жителями, закупиться в аптеке зельями и перебить кучу нежити, упырей и вурдалаков, которые шлуются тут в жутких количествах.

Не пропустите и другие карты:

- Balins Tomb
- Battle Tanks
- Evolution Heroes
- Glare of Vanity
- Go Fight
- GTA Gang Wars
- Jedi Survival
- Keeper of the Dungeon
- Kobold Crater
- The Black Road
- The land of legends
- Water Attack

№25. Warhammer 40 000: Dawn of War — Winter Assault

Что: 1 модификация, 10 карт

Где брать: Игровая зона III

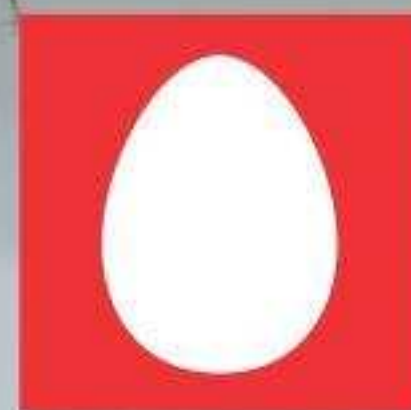
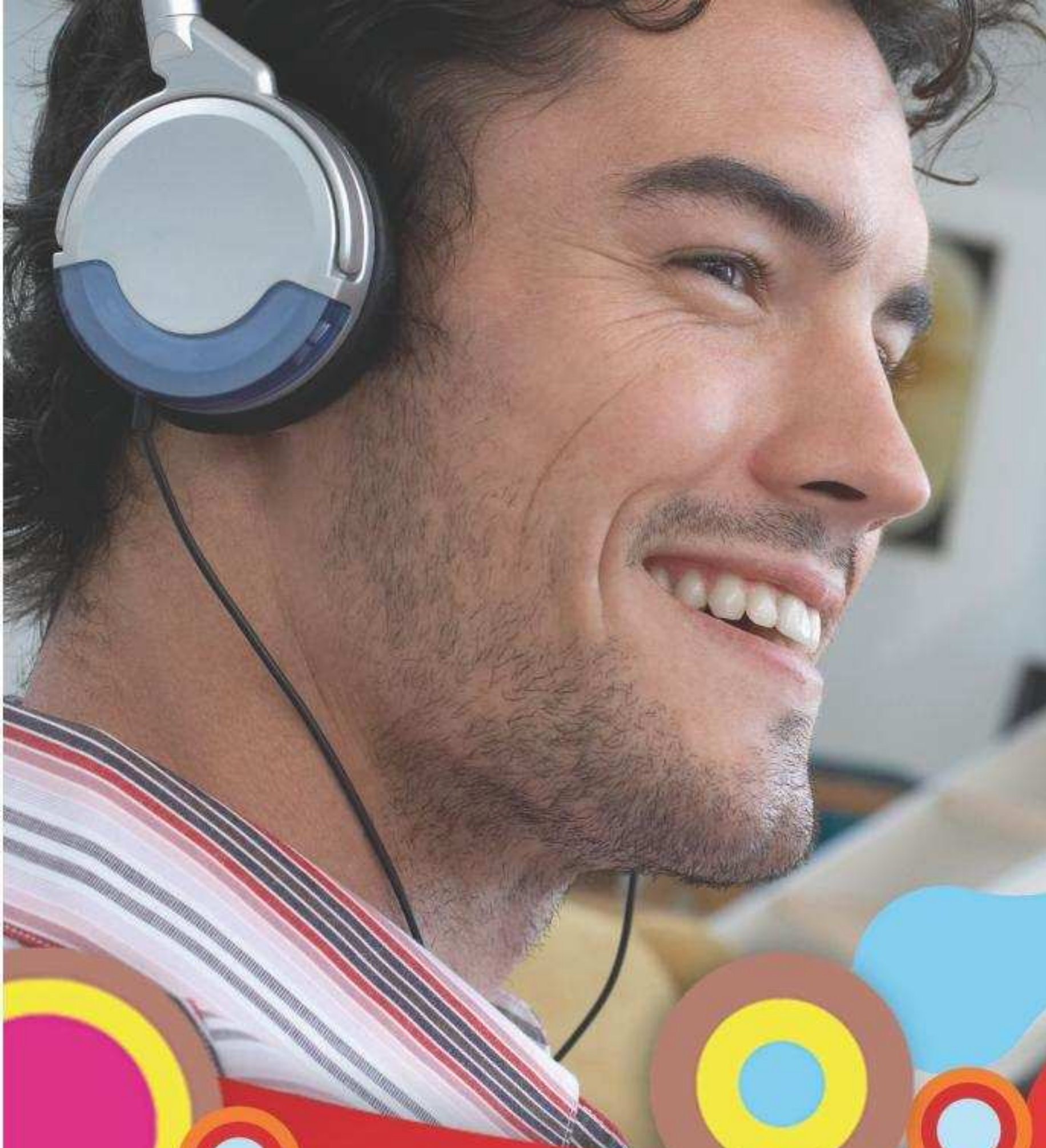


Карта Imperial Manufactory

● **Platoons** — модификация, удваивающая число бойцов в отряде и количество тяжелого оружия, которое они могут нести. Воевать становится значительно веселее.

Отборные карты:

- AdeptusAstartesTemple
- Bunker 135
- Daemon World Online
- Imperial Manufactory
- Lake Acrimony
- Nerdsturm Map Pack
- River City
- Split Ties
- The Assault on Hill 60
- Winter Trenches



МТС

новый тариф **RED**

Ты много общаешься с друзьями, живешь 25 часов в сутки,
используешь мобильный на полную?
Привык разговаривать SMSками и обмениваться MMSками?
Есть с кем болтать всю ночь? Тогда RED – тариф для тебя!

- **Дешевые SMS и MMS внутри сети МТС**
- **Исходящие по очень низкой цене внутри тарифа RED**
- **Скидка на "ночные разговоры"**

Подробнее о тарифе на www.mts.ru

О ком ты думаешь сейчас?

Тариф действует с 5 сентября 2006 г. Подробная информация по номеру 05907,
а также на сайте и в салонах - магазинах МТС Вашего региона. На правах рекламы.

ОТПРАВЛЯЕМСЯ В ЭПОХУ HD, ИЛИ «ВИДЕОМАНИЯ ОНЛАЙН»



Итак, «Видеомания» обзавелась отдельным DVD. Это означает не только большее количество роликов на диске, но и (самое главное!) улучшение качества изображения. С этого номера мы не только выкладываем HD-ролики на диск, но и начинаем снимать в высоком разрешении! Первой ласточкой стала знаменитая немецкая выставка **Games Convention**. 10 часов видео были сняты там в формате 1080i. Правда, на диске материалы появятся в 720p (среди них записи геймплея **Command & Conquer 3: Tiberium Wars**, **Need for Speed: Carbon**, **Gothic 3**, **The Witcher**, **Brothers in Arms: Hell's Highway** и других ожидаемых хитов), иначе никакого двухслойного DVD не хватит). Традиционно новые игры на Games Convention особо не показывают, зато есть возможность ближе познакомиться с уже анонсированными проектами и плотно пообщаться с их создателями. Подробного видеорепортажа ждать не стоит — их заменят наши видеодневники, сделанные несколько в другом формате, нежели на E3, а также тонны stand alone-материалов и интервью. Уже в этом номере вы сможете увидеть перечисленные выше геймплейные ролики, плюс показ **Broken Sword: The Angel of Death** с комментариями самого Чарльза Сесила. А полноценное интервью с ним ждите в ближайших номерах. И не только с ним.

Далее, если все пойдет по плану, уже в сентябре состоится первая онлайн-трансляция «Видеомании» на нашем сайте. Что это такое? Мы просто подумали, что пора нам с вами побольше общаться. За несколько дней до выхода журнала мы проведем прямой эфир из штаба «Видеомании», в котором расскажем о ближайших планах, покажем кадры из некоторых сюжетов этого и будущих номеров. Ну и, разумеется, в прямом эфире пообщаемся с вами. Словом — ждите.

Через несколько минут после того, как будут дописаны эти строки, я сорвусь с места и со скоростью света понесусь к самолету в Швецию. Пункт назначения — штаб-квартира **Digital Illusions**, создателей **Battlefield...** В общем же и целом, есть шанс, хоть и небольшой, что результаты этой поездки вы увидите уже в этом номере.

Антон Логвинов, продюсер видеонаправления
video@igromania.ru

ТАКЖЕ В «ВИДЕОМАНИИ»

ВидеонОВОСТИ — ежемесячная порция нового игрового видео.
Special — различные репортажи с выставок, об играх и индустрии.
Демотеатр — геймплейные и HDTV-ролики из будущих игр, а также next-gen.
Рекламная пауза — ТВ-споты популярных игр и консолей. Смешные и серьезные.
Pre-portview — обзоры будущих портов с консолей.
Видеообзоры — рецензии на главные игры месяца.
Развлекательный канал — клипы, лучшие интро из игр и различные монтажные ролики.

ИГРОМАНИЯ НА TV

Как вы уже знаете, «Видеомания» отправилась на ТВ. В начале ноября прошлого года состоялась премьера первой профессиональной ТВ-программы от крупнейшего игрового журнала. Это такая мини-видеомания раз в неделю. Проект создается нами на 100%. Если вы смотрели хоть одну передачу об играх на ТВ, то знаете, какую откровенную чепуху там обычно несут. Вот мы и подумали, что пора этому положить конец. Каждую неделю вас ждут интервью с разработчиками, видеонОВОСТИ и свежие обзоры. Конечно, большинство материалов вы увидите в «Видеомании», причем в расширенном варианте. Однако оперативности у передачи ровно в четыре раза больше.

Место выхода — новый музы-

кальный канал альтернативной музыки A-One. И не спрашивайте, что это за чудо такое. На то канал и новый. Меж тем он правильный. Крутят там рок, метал и альтернативу круглыми сутками. Пока доступен лишь пользователям НТВ+, «Космос-ТВ» и прочих блюдецещателей. Как настроиться, смотрите на www.a1tv.ru.

Ответим на резонный вопрос — почему именно A-One? Все просто — это канал со 100% нашей аудиторией, руководство которого позволило сделать нам передачу полностью такой, какой мы хотим. Мы, конечно, понимаем, что смотреть ее смогут далеко не все. Но это, как всегда, только начало!

В общем, протирайте блюда, у кого они есть, и смотрите! Каждую субботу в 18:00 мы в эфире!

ВНИМАНИЕ! СУБТИТРЫ НА ДИСКЕ!

Интервью со знаменитыми иностранными разработчиками, а также многие материалы (например, репортажи) сопровождаются субтитрами. Для их отображения необходимо установить программу **VobSub**.

КАК ПРИСЛАТЬ СВОЮ РАБОТУ

Шаг 1. Напишите на video@igromania.ru письмо и расскажите о своем ролике.

Шаг 2. Мы дадим вам доступ на специальный ftp, где вы сможете разместить свою работу. Ролик должен быть помещен в архив. В архиве должен лежать текстовый файл с вашим именем и описанием ролика. Присылайте ролики в как можно более хорошем качестве. Совсем большие (по 300 Мб) не стоит, но и ужимать двадцать минут в 1 Мб не надо.

Шаг 3. Мы скачиваем, смотрим и решаем — пойдет он на диск или нет. И очень просим не посылать вопросов: «А вы уже скачали? И как оно?» к нам на ящик. Если ролик нам понравился, то вы определенно увидите его в «развлекательном». Да, и, посылая работу, убедитесь, что она соответствует качеству других работ, размещаемых в «Развлекательном канале».

Внимание! При создании своих работ используйте только музыку из игр! Это правда важно.



GAMES CONVENTION 2006

Что: Вторая по значимости мировая выставка.

Когда: В этом и последующих номерах.

Зачем: Интервью со знаменитостями, геймплейные ролики ожидаемых игр с нашими комментариями и многое-многое другое. И все в высоком разрешении!



PRE-PORTVIEW METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE — ЧАСТЬ 2

Что: Последний шедевр Хидео Кодзимы. Одна из немногих игр, которые могут называться искусством.

Когда: В этом номере, возможен перенос.

Зачем: По многочисленным просьбам зрителей. Этот материал столько раз просили, что даже Антон Логвинов удивился. Впрочем, мы и сами уже год как хотели сделать, а тут еще отличный повод подвернулся.





ЭКСКЛЮЗИВНОЕ ИНТЕРВЬЮ С ХИДЕО КОДЗИМОЙ

Что: Легендарный Хидео Кодзима дал интервью крупнейшему игровому журналу.

Когда: В этом номере, возможен перенос.

Зачем: Подобные звезды в наш объектив еще не попадали. Человек, который создал один из самых популярных франчайзов в мире и не раз перевернул наше представление об играх, отвечает на не совсем стандартные вопросы «Игромании».

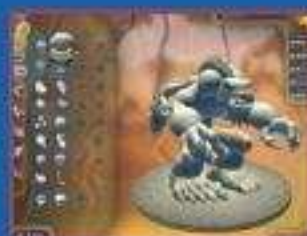


ЭКСКЛЮЗИВ: ДЕМОВЕРСИЯ MEDIEVAL 2: TOTAL WAR, ПРЯМО ИЗ CREATIVE ASSEMBLY

Что: Продолжение легендарного стратегического сериала.

Когда: В этом или следующем номере.

Зачем: Мы съездили в Лондонскую штаб-квартиру Creative Assembly и своими ручками потрогали Medieval 2: Total War. А разработчики в подробностях рассказали об игре.



УИЛЛ РАЙТ О SPORE НА E3

Что: Еще один рассказ Уилла Райта о Spore на E3.

Когда: В этом или следующем номере.

Зачем: Новая версия игры, новые впечатления.

После просмотра видео Spore становится еще загадочнее. У нас до сих пор в голове не укладывается — «как так?». Тем не менее чертовски интересно.

GIGABYTE™
TECHNOLOGY



ФИНАЛ В МОСКВЕ

призовой фонд финала более

\$100000!

Quake 4 Open •
Warcraft III TFT •
Counter-Strike 1.6 •
Heroes V •

- путевки на финал
- железные подарки
- лотерея для зрителей

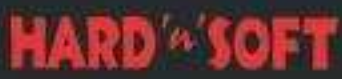


Отборочные турниры осеннего этапа

19-20.08.06
26-27.08.06
03.09.2006
09-10.09.06
16-17.09.06
23-24.09.06
30.09-01.10.06
07-08.10.06
14-15.10.06
28-29.10.06

Минск, клуб "V4"
Ростов-на-Дону, клуб "Турбина"
Нижний Новгород, клуб «Шлюз»
Санкт-Петербург, клуб "M19"
Екатеринбург, клуб "b100"
Новосибирск, клуб "Патриот"
Волгоград, клуб "Нашествие"
Пермь, клуб "Кислород"
Киев, клуб "C-club"
Москва

лаборатория
КА(ПЕР)КОГО
www.kaspersky.ru



www.gameinside.com www.finestreet.ru www.reborn.ru www.v4.by

www.gigabyte.ru



ИГРОМАНИЯ
ИЗ ПЕРВЫХ

Александр Косов

GAMES CONVENTION 2006

ЛЕТО, ИГРЫ, ЛЕЙПЦИГ



Последние несколько лет нам начинает казаться, что мы попали в какой-то бесконечный сезонный цикл. Май — E3, август — Games Convention. Лос-Анджелес — Лейпциг. США — Германия. Первая крупнейшая игровая выставка на планете (E3) — вторая крупнейшая (GC)... Все изменилось буквально пару месяцев назад, когда E3 вдруг взяла и скоростно взбрыкнула, единым махом сжавшись до закрытого корпоративно-медийного фестиваля. Лос-Анджелес вдруг исчез с выставочной карты игрового мира, но станет ли теперь Лейпциг «первой крупнейшей» — все еще непонятно.

Games Convention 2006 мало чем отличалась от прошлогоднего мероприятия. Тысячи тысяч толп продвинутой немецкой молодежи, безумие и крики «айн-цвай-драй-Nintendo!» на стендах, злобные собиратели лута, обвешенные со всех сторон ленточками, бейджиками и прочей выставочной халавой... Это все с одной стороны. С другой же — тихая и практически незаселенная посторонними людьми «бизнес-часть». Аккуратные стендики с мягкими креслами для сиденья и плазменными панелями для просмотра, добрые и никем еще не зашуганные PR-лица, которые по первому же требованию с радостью волочат вам на растерзание очередного геймдизайнера... Не работа, а, натурально, рай...

Но, впрочем, при всем при этом понятно, почему GC все-таки не «первая», а «вторая крупнейшая в мире»: 80% всех лейпцигских игр — это «повторение пройденного на E3». Большинство из того, что показывали в нынешнем году на Games Convention, мы уже в том или ином виде наблюдали в Лос-Анджелесе в этом мае. Однако более спокойная атмосфера местного «конвеншн-центра» под названием Leipziger Messe более чем где бы то ни было располагает к нормальной работе и общению. Только в Лейпциге нам, работникам игровой прессы, можно, вы не поверите, поиграть в игры (а не, как на E3, быстро-быстро нахвататься впечатлений от PR-показов и «демонстрейшенов»), а также размеренно пообщаться с супер-бизонами индустрии, которые неспешно пасутся в бизнес-холле и готовы поболтать просто так, не озираясь на «графики», «встречи» и «аппойнтменты»...

Как и обычно, все наши эмоции, впечатления, зубодробительные селебрити-интервью и живая демонстрация игр — в этом и ближайших выпусках «Видеомании» на DVD. Ну а все самое последнее и самое главное об основных проектах выставки — ниже по течению текста.

Half-Life 2: Episode Two

ЖАНР: ACTION
ИЗДАТЕЛЬ: ELECTRONIC ARTS
РАЗРАБОТЧИК: VALVE
ДАТА ВЫХОДА: ФЕВРАЛЬ 2007 ГОДА

...Гордон горным козлом скачет посреди поляны, на которой, покосившись, стоит заброшенный лесничий домик а-ля «Ведьма из Блэр». Из окрестных лесопосадок торчат маковки треножников, а прямо перед носом мельтешат их младшие братья — такие дико прыгучие и проворные электромеханические пауки, ростом метра в два. В дрожащих руках — гравипушка. Патронов и каких бы то ни было других боеприпасов, похоже, нет.

Активно стрейфясь и подпрыгивая, Гордон залетает в дом, включает гравипушку и стремительным ниндзей принимает метать в гадов ящики, столы, всякую случайную кухонную утварь и шанцевый инструмент. В какой-то момент, не выдержав прямого попадания чугунной раковины, один из минитреножников с воем заваливается на бок. Осталось еще двое.

На улице меж тем мелькают длинные тени и режут плотные огневые очереди. С

потолка сыплется штукатурка, из стен вылетают целые куски побелки и ДСП. Сам «ведьминский домик» буквально ходит ходуном.

Мы с Антоном Логвиновым все это время, замороженно оскалившись, смотрим на экран и синхронно думаем одну и ту же мысль: «Так бы, наверное, выглядела «Война миров», если бы Спилберг догадался выдать в компанию Тому Крузу не вечнотрагическую Дакоту Феннинг, а гравипушку и пару противотанковых гранатометов».

Тем временем на экране развиваются события. В бой уже вступают старшие братья-треножники: несколько мощных залпов, и под нашими ногами пищат и светятся автоматические взрывные устройства. Привычными движениями Гордон подхватывает бомбы гравипушкой, прижимается к окну и стремительно мечет их по обратному адресу отправителя. В какой-то момент бомба доходит до цели, несколько раз опасно мигает красным, и... и черт! Пока мы тут бежали, второй треножник, насупившись и натужно растопырив затворки турбонаддува, зарядил по нашей хибаре такой дозой положительно заряженных частиц, что та, слегка пошатнувшись, тут же осыпалась на землю как картонный домик. Грохот, осколки, пыль, занавес.

Мы с Антоном в этот момент начинаем улюлюкать и хлопать как, натурально, в цирке. Хотя еще за полчаса до этого исторического момента казалось: ну велика радость — смотреть на «халф-лайф-два-эпизод-два»? Снова Гордон Фримен, снова несколько недурно смоделированных перестрелок, снова четыре часа общего игрового времени... Ну что там может быть необычного, новые монстры? Ха!..

Так вот, слушайте слова ис-

тины: с закрытого показа **Half-Life 2: Episode Two** мы выходили, буквально вытирая рукавами пот и выдыхая, как после скоростной стометровки. То, что показывали за наглухо заколоченными дверями в бизнес-лаунже **Electronic Arts**, по-настоящему внушает, друзья. Вторая часть многосерийной саги о злоключениях бородатого очкарика, продолжение игры двухлетней давности, созданной на движке позавчерашнего дня, выглядит и



Сильная любовная линия это как раз то, чего всем фанатам так не хватало в сюжете оригинального Half-Life 2.



Хромированные киберпаучки — самые шустрые и надоедливые противники в Episode Two.

играется намного лучше, чем большинство тех ультрасовременных шутеров, что в ближайшее время вывалятся на рынок.

Гейб Ньювелл, главапапа и главмама Valve, отправляя нас на просмотр Episode Two, по-отечески перекрестил и сказал мудрость: «Эпизод Два, мужики, это совсем не то, что «Эпизод Один». И ведь был прав! В Episode Two куда как больше динамики, чем во всех предыдущих Half-Life'ах (даже, наверное, вместе взятых). Может быть, нам, конечно, показали специально и заранее заготовленные сцены, однако сотрудники Valve буквально в один голос твердят, что тут нет никакой подтасовки и второй эпизод по сути и будет одной очень большой и непрерывной перестрелкой. Ужасы темных коридоров, ковыляющих зомби и нервные игры с фонариком они оставили, похоже, для следующей части.

Из тех трех сцен, что мы наблюдали в Лейпциге, одна была буквально насыщена экшеном, а две других — перенасыщены вне всякой меры. Сперва мы смотрели на то, как Гордон в сопровождении флегматичного вортингонта зачищает инопланетного вида тоннели от всевозможной паукообразной живности. Разрывает монтировкой огромную паутину, прицельными выстрелами обрабатывает наглых инсектоидов и буквально ходит ногами по хитиновым панцирям, расчищая себе дорогу гранатами... ну вы понимаете. Потом — наблюдали за вышеописанным сражением за ведьмин дом, и наконец на десерт нам показали сцену, в которой Гордон под шквальным пулеметным огнем ведет опасную дуэль с вертолетом «комбайнов». Если бы мы раздавали награды за лучшие экшен-моменты в шуте-

рах, приз без раздумий ушел бы тем людям, что смоделировали эту перестрелку.

Что еще из мелочей... Заслуженный, но все еще боевой движок Source со времен нашей последней встречи был обучен нескольким новым фокусам. Картинка в Episode Two заметно улучшилась по сравнению с предыдущими частями: в частности, в Half-Life наконец-то появилось современное освещение, взрывы и спецэффекты обзавелись голливудским лоском, ну а в довершение ко всей этой конструкции была прикручена штука под названием cinematic physics. Говоря по-человечески, отныне внутриигровая физика стала еще более «кинематографичной». Все вокруг разрушается, падает, сталкивается друг с другом и детонирует с настоящим киношным шиком, ну а рэгдолл-куклы врагов, подпрыгивая на гранатах, больше не выглядят как огородные чучела, вдруг застигнутые врасплох взрывной волной.

Если же делать предварительные выводы, то да — мы уже заочно любим Episode Two и заранее сочиняем в его адрес всякие позитивные дифирамбы. Это интересно, это динамично, это мощно, как я прямо не знаю что.

Сейчас, вспоминая обо всем увиденном в Лейпциге, начинаешь понимать, отчего Valve затеяли всю волынку с «серийным» производством игр. Маркетинговые потенциалы и обкатка новых схем распространения тут ни при чем. Выпуская сиквелы к Half-Life 2 «частями», эти смелые люди просто хотят до блеска отточить и без того практически совершенную игру. Просчитать каждый нюанс, отшлифовать каждый болтик, учесть каждый момент... Что тут еще можно добавить? Всем — быстрое равнение на!..

Assassin's Creed

ЖАНР: ACTION
ИЗДАТЕЛЬ: UBISOFT
РАЗРАБОТЧИК: UBISOFT MONTREAL
ДАТА ВЫХОДА: 2007 ГОД

Стыдно признаться, друзья, но **Assassin's Creed** (игра, которая в этом номере, как видите, оккупировала святая-святых — обложку журнала «Игромания») на E3 прошла совершенно мимо нас. Дело в том, что на тот момент игра была анонсирована как исключительный PS3-эксклюзив, а мы — все-таки сами помните какой журнал. В общем, как вы понимаете, смотреть на новый Ubisoft-проект мы не пошли. О чем, понятное дело, пожалели уже на второй минуте закрытого Assassin's-показа в Лейпциге. Ведь как-то совершенно неожиданно, друзья, это оказалось *нечто*.

Для тех, кто еще не в курсе, поясняем: Assassin's Creed — это сейчас, наверное, главный проект во всей next-gen линейке Ubisoft. В авторах сего чуда значится **Ubisoft Montreal**, или, что даже важнее, — та часть студии, которая называется «The Prince of Persia Team», то есть команда, создавшая до этого сами понимаете что.

До беспамятства наигравшись с восточными сказками и завершив «персидскую» трилогию, девелоперы долго время изучали культурное наследие человечества и свой следующий проект решили делать в кардинально противоположном, но тем не менее вполне узнаваемом и оригинальном сеттинге.

Значит, представьте: конец XII века, Иерусалим, самый разгар третьего крестового похода (это тот, который с Ричардом Львиное Сердце). Святой Го-

род — самое сердце средневековой цивилизации: здесь живут десятки тысяч человек — разных религий, культур и цивилизаций, здесь решаются все главные политические вопросы своего времени, здесь, в конце концов, определяется будущее всего мира. Но среди многонациональной иерусалимской толпы бродят и некие странные люди, принадлежащие к таинственному клану воинов, называющих себя ассасинами... Как вы понимаете, мы как раз и играем за одного из них: нас зовут Альтаир, и по роду занятий мы — один из самых профессиональных киллеров в Святой Земле.

Небольшое историческое отступление: в средние века на Востоке действительно существовали профессиональные убийцы, которые назывались ассасинами или «хашшшинами» — от слова, как вы верно догадываетесь, «гашиш». История гласит, что орден «хашашшинов» был основан персом Хасаном ас-Саббахом. Сей почтенный джентльмен и его помощники окопались в неприступной крепости где-то на территории Ирана и на протяжении многих лет занимались тем, что похищали детей, до беспамятства обкуривали их понятно чем, и когда у бедняг уже начинались видения, доходчиво объясняли, что вот это вот все — рай и чтобы в него попасть еще раз нужно долго и упорно тренироваться в боевых искусствах.

Однако все это, конечно же, совсем не относится к нашему главгерою, который не то что гашиш, а даже пива, наверное, не употребляет. В этом парне столько силы, ловкости и спортивной бодрости, что не снилось никакому Персидскому Принцу, и весь геймплей Assassin's Creed по-



Дуэли «один на один» в Assassin's Creed обычно заканчиваются после первого же удачного выпада.



Пробираясь сквозь толпу, Альтаир хамски расталкивает окружающих руками и наступает им на ноги.

строен на сочетании акробатики, файтинга с мечами и того, что называется «stealth-в-толпе».

Теперь подробности. В самом начале демонстрации нам показывают сцену, в которой Альтаир верхом приезжает в город, нещадно пиная лошадь пятками, на полном скаку выпрыгивает из седла, совершает в воздухе какие-то дикие движения руками и спокойно себе повисает на случайно подвернувшейся балке. Подтянуться, немного пройти вдоль стеночки, ловко перепрыгнуть на балкон, схватиться рукой за кирпичный выступ, оттолкнуться от подоконника, раскачаться на цепи, уцепиться ногами за еле види-

мый карниз у чердачного окна и — вуаля! Ловкий десятисекундный цирковой этюд а-ля Prince of Persia — и мы уже находимся на крыше.

В этот самый момент разработчики поясняют, что исполнение подобных трюков не требует от какой-то безумной ловкости и умения быстро стучать по кнопкам, как это было в «Принце». В Assassin's Creed будет, как это теперь называется, «крайне дружественное управление». Встав возле стены, вы просто нажимаете на какую-то одну кнопку, и Альтаир послушно начинает изображать скалолаза, поднимаясь вверх и автоматически цепляясь за все удобное, что подвернется под руку. Что интересно, все эти «цепляния» еще и заботливо просчитываются физическим движком, так что все телодвижения нашего хашишшина выглядят на удивление реалистично и естественно.

Возвращаемся к демонстрации. Оказавшись на крыше, Альтаир переключается на вид от первого лица и неким специальным «ассасинским зрением» начинает сканировать панораму города, выискивая свою сегодняшнюю цель. Мы же в это время восхищенно наблюдаем за Иерусалимом и в некоторые моменты потираем глаза: столь живого, столь *натурального* средневекового города индустрия развлечений еще не видела.

По узким улочкам бродят без преувеличения толпы народа, вокруг кипит незатейливый быт, кто-то с кем-то разговаривает, слышно, как где-то переругиваются торговцы, а если присмотреться к во-о-он той стене, то можно увидеть, как дерутся двое пьянчуг... Звуки города отража-

ются от брусчатки, поднимаются над крышами и сливаются в один протяжный гомон. До наших ушей доносятся только редкие обрывки чьих-то фраз, базарных криков, стука каблучков и звона церковных колоколов. Все это вместе создает какое-то удивительное чувство абсолютной реальности всего происходящего — хочется буквально протянуть руку и потрогать пальцами экран.

Тем временем Альтаир наконец-то разглядел что-то интересное: возле виселицы (на которой не спеша раскачиваются два свежих покойника), стоит бородатый крестоносец и о чем-то беседует с несколькими солдатами из своей охраны. Вокруг него мы замечаем слабое свечение, и... да, точно — он и есть наша сегодняшняя цель.

Стремительно спустившись с крыши, мы идем по узкой улочке к площади, осторожно раздвигая плечами народ. Со стороны это выглядит именно так, как и звучит, — Альтаир движется сквозь толпу, натурально отодвигая кого-то рукой, кое-где — проскочив между двумя прохожими, в другой раз — толкнув кого-то локтем. Причем все это смотрится настолько естественно, что невольно думаешь — почему, собственно, в играх никто не сделал ничего подобного раньше?

К виселице тем временем подтягивается народ — похоже, наш клиент с минуты на минуту разразится какой-то важной речью. Мы уже стоим почти у самого помоста и слышим, как крестоносец пререкается с какой-то женщиной (по-видимому — женой одного из висельников)...

Разработческий голос где-то за кадром меж тем вещает о том, что город, а точнее — городская толпа, это лучший друг

любого наемного убийцы. В случае чего можно в одну секунду (скажем, на глазах у народных масс свернув шею случайному прохожему) превратить улицу в сплошной хаос — заставить людей бегать кругами, кричать, нервничать и всяческим образом отвлекать внимание бегущей со всех сторон стражи. Нам же во всем этом содоме нужно только одно: успеть скрыться среди людей, слиться с окружающими, раствориться в толпе, чтобы затем тихо и незаметно прокрасться через городские ворота, вскочить на лошадь и!..

Меж тем события на экране набирают оборот: крестоносец о чем-то вещает в народ, Альтаир же стоит буквально в пяти метрах от цели и пытается сосчитать охранников: один, два, три — шесть человек. Покрепче натянув капюшон, он секунду медлит, а потом совершает нечто совершенно невообразимое. Быстро выныривает из толпы, залетает на помост, отталкивается от спины какого-то охранника — на ходу вынимает из рукава кривой нож и... Стоп-кадр!

Оказавшись в глубоком slo-mo, камера по-голливудски облетает застывшую сцену — Альтаир с ножом, крестоносец, с безумными глазами хватающийся за горло, повисшая в воздухе тонкая струйка крови. Выглядит, если честно, очень впечатляюще.

Но когда стоп-кадр заканчивается, начинается полнейший страх и ужас. Толпы людей крича разбегаются во все стороны, мы, проشمывнув мимо одуревшей охраны, пытаемся бежать сквозь живой поток — по пути сильно толкаем кого-то плечом, кого-то отшвыриваем в сторону, перепрыгиваем через чью-то спину... Телохранители неотрывно следу-



До изобретения снайперского оружия киллерам приходилось работать вплотную с клиентами.





ют за нами по пятам, по пути также бесцеремонно расталкивая прохожих, опрокидывая бочки, спотыкаясь и пытаясь дотянуться оголенными клинками до беззащитной ассасинской спины. Погоня не на шутку захватывает дух, и уровень адреналина в крови начинает расти с какой-то нечеловеческой скоростью.

Забегав в тихий переулок, Альтаир внезапно натывается на небольшую группу монахов, которые, тихо бормоча молитвы, не спеша бредут по улице. Секунду о чем-то поразмыслив, он надвигается на брови капюшон, аккуратно складывает руки, опускает в пол глаза и, пытаясь прикинуться божьим человеком, вклинивается в крестный ход. В этот момент мимо пробегают стражники. Переговариваясь между собой («Где он?», «А не туда пошел, нет?»), они быстро оглядываются на монахов и скрываются за поворотом. Собственно, это вот в Assassin's Creed и называется «stealth-в толпе».

Мы тем временем продолжаем бег. Один поворот, второй, третий и... оп-па! Прямо перед нашим носом с диким скрипом закрываются ржавые городские ворота. Альтаира кольцом окружает стража, кричит что-то нецензурное, осторожно водит по воздуху мечами, но все же не решается поднять. Откуда-то из недр балахона хашишшин достает странного вида саблю и по-змеиному озирается по сторонам.

Со стороны в этот момент объясняют, что боевая система Assassin's Creed очень похожа на то, что мы видели в Prince of Persia. С той лишь небольшой разницей, что убийство одного врага занимает от двух до десяти секунд, да и сам Альтаир храбро отбрасывает коньки после же первого полученного удара.

А тем временем на экране в атаку двинулся первый охранник. Резко перехватываем его правую руку, машем у ребер ножичком и брезгливо роняем тело на землю. Второй пошел: ловким взмахом отсекаем ему руку и пинком отправляем полежать на песочке. Третьего насаживаем на меч и — после нескольких секунд страшного хрипа — аккуратно счищаем с клинка сапогом (прямо как в **Dark Messiah of Might and Magic**).

Параллельно выясняется, что файтингом в Assassin's Creed управлять так же просто, как и всем остальным. Основных клавиш всего две — «удар» и

(догадайтесь с трех раз) «блок». А чтобы профессионально фехтовать с превосходящими силами противника, нужно всего-то постоянно двигать ногами и внимательно следить за чужими движениями.

Однако не в этот раз — кое-как сгруппировавшись, стражники дружно бросаются в атаку и буквально за считанные секунды напиговывают ассасина кованым железом. Ну а дальше, друзья, произошло нечто уж совсем неожиданное.

Ровно после того, как порезанный на ленточки Альтаир медленно осел на песок, на экране появилась буквально следующая картинка: вид «из глаз лежащего на операционном столе», вспышки света, непонятные силуэты в белых халатах и женский голос, который напряженно повторял что-то типа «мы его теряем!». Перед глазами поплыл «блур», засверкали искры, и вдруг — протяжный писк, синий экран и надпись «system offline» — у гражданина терминатора кончился заряд батареи.

Понятно, что на все быстрые вопросы «это что еще такое?», «откуда в XII веке операционные?» и «это он чего — киборг из будущего, что ли?» представители Ubisoft отказались отвечать даже под страхом немедленной физической расправы. Оставайтесь, мол, спокойны, наберитесь терпения — до выхода мы все равно ничего не скажем.

Так или иначе, очевидно одно — Альтаир, похоже, совсем не прост, а за всем псевдо-историческим антуражем в Assassin's Creed скрывается что-то и вовсе научно-фантастическое.

Впрочем — не суть. Сейчас куда как важнее другое. Из всего, что мы успели увидеть в Лейпциге, уже сейчас понятно, что эта игра — возможно, один из главных хитов будущего года. Интересный и до мелочей проработанный сеттинг, дико кинематографичный файтинг, немного стелса, много дизайна и колоссальная работа над атмосферой. Опять же — все эти прятки в толпе и обезьянья акробатика...

По итоговым же впечатлениям, Assassin's Creed — на удивление приятный и свежий экшен, который особенно выгодно смотрится на фоне большинства современных «блокбастеров» жанра. Мы же со своей стороны торжественно клянемся держать вас в курсе всех событий относительно этой игры, и как только нам удастся выяснить что-то новое — вы узнаете об этом первыми.



Для сдачи последнего зачета в Хогвартсе вам нужно продержаться в спарринге с огром не менее пяти секунд.

Gothic 3

ЖАНР: РОЛЕВАЯ ИГРА
ИЗДАТЕЛЬ: JOWOOD
РАЗРАБОТЧИК: PYRANHA BYTES
ДАТА ВЫХОДА: ОКТЯБРЬ 2006 ГОДА

Не секрет, что мы все тут в «Игромании» — большие поклонники конторы **Pyranha Bytes** вообще и ее главного игросериала **Gothic** в частности. Вот уже второй год подряд мы пристально следим за третьей частью «Готики», охотимся за ней по всем мировым выставкам и чуть ли не еженедельно забрасываем офис разработчиков депешами с требованиями прислать новые подробности о сюжете/технологиях/магии/оружии/системе прокачки, обрадовать дорогую редакцию свежим трейлером или дать послушать первые заготовки саундтрека.

В своей бесконечной любви к «Готике» мы практически забыли о том, что еще ни разу самолично не щупали игру за всякие интересные места. И на прошлой годней GC, и в этом году в Лос-

Анджелесе мы видели **Gothic 3** только со стороны, «из третьих рук» разработчиков, пиарщиков и продюсеров.

На Games Convention 2006 час истины таки наступил. Мы, в сопровождении чуть ли не всех интернациональных пиарщиков **JoWood**, в течение сорока минут ворочали мышкой возле демонстрационного компьютера с Gothic 3 и после всего увиденного имеем силы сказать: «Друзья! Gothic 3 — великая игра!.. Но с ее выходом нас, похоже, ждет величайший бета-тест в истории жанра RPG». И дело даже не в том, что та версия третьей «Готики», в которую мы играли в Лейпциге, глючила так, как не снилось иным «Корсарам 3». Это понятно — не успели собрать, ведется работа по отшлифовке и т.п. Дело в том, что на исправление всех ошибок разработчикам по самым скромным подсчетам нужно еще полгода, тогда как релиз — а? — уже буквально через пару недель. И что же нас всех ждет? Страшно даже сказать, сколько патчей.





Прокачав по максимуму школу огня, вы сможете поиграть с орками в занимательную игру «Хиросима – Нагасаки».



Даже мертвые пустынные пейзажи в третьей «Готике» прорисованы до мельчайших деталей.

AI всех окружающих персонажей похоже что и не прикручен вообще. Пока по долам и весям «Готики» нас водили заботливые пиарщики — все шло хорошо. Но как только мы взяли мышь в свои руки и начали творить в игре всякие нелогичные вещи, IQ всех окружающих персонажей стремительно скатился до уровня бытового электрочайника. Например, рабы на плантациях тупо смотрели на то, как мы расстреливаем из лука их товарищей, а один из невольников даже почему-то принялся нам помогать. Орк же надсмотрщик, охранявший колхозников, не обращал на нас никакого внимания и все это время был занят важным делом: на полном ходу таранил грудью бревенчатую изгородь.

Один из важных сюжетных персонажей, с которым мы должны были поговорить для получения очередного квеста, на наших глазах без всяких видимых причин вдруг рассыпался на полигоны и превратился в не-

что по-

хоже на плохо текстурированное Джаббу Хатта. Много еще чего интересного мы видели в Gothic 3: были львы, которые так резво бежали за нами по морскому дну, что не заметили, как захлебнулись; были и воины, которые так истово махали мечами, что не заметили, как те уже давно выпали из рук... А еще был совершенно никакой ragdoll, проваливающиеся под ногами текстуры, исчезающие меню, и это все, попрошу заметить, в публично (а не только для прессы) показываемой демоверсии! В итоге же все закончилось тем, что когда мы пытались обстрелять из лука огородное чучело, Gothic 3 намертво зависла прямо посреди демонстрационного зала под громкий и продолжительный смех сотни собравшихся вокруг немецких подростков.

Тем не менее, несмотря на злую лейпцигскую публику и всю нашу внутреннюю обиду, даже сквозь бетонную стену непрости-

тельных глюков в Gothic 3 все-таки можно разглядеть все признаки Великой Игры.

Первое, что мы разглядели, — три абсолютно разных зоны, три, по сути, огромных королевства совершенно разного стиля. Некий псевдо-восточный халифат с пустынями, кактусами, львами, мантикорами и глиняными домиками в оазисах, далее — северные земли со всеми полагающимися

йети, сугробами и елочками и, наконец, уже привычные и двадцать пять раз виденные всеми на скриншотах и в роликах зеленые луга, поля и равнины с динозаврами, ограми и смешными хохлатыми страусами. Так вот, каждая из этих территорий прорисована настолько тщательно, настолько гармонично и настолько чисто по-человечески красиво, что хочется, натурально, остаться где-нибудь там жить. Причем, несмотря на все выросшие в разы масштабы, в атмосфере новой «Готики» осталось и то удивительное чувство уюта, которое было в первых двух частях (и которого практически нет в, например, Oblivion).

Еще мы оценили, что если Gothic 3 добавить немного, простите, «антиалязинга», то местами она будет выглядеть значительно красивее все того же Oblivion. Хотя, впрочем, тут дело даже не в «антиалязинге» — в «Готике» абсолютно нет той визуальной «топорности», присущей современным компьютерным RPG. Буквально все здесь, начиная с высокодетальных моделей персонажей и кончая серыми спрайтами мелких кустиков, находится в абсолютной гармонии друг с другом. От начала и до конца эта игра выполнена в одном строго заданном стиле.

Далее — мы наконец-то смогли оценить боевую систему. По сравнению с, например, Assassin's Creed тут, конечно, «Готике» ловить нечего, однако со времен второй серии произошел значительный прогресс. Отныне главперсонаж орудует мечом, как в каком-нибудь слэшере, и, умело сочетая нехитрые комбинации с нехитрыми же блоками, кондово, без киношных выкрутасов, но все-таки успешно валит врагов. Также, как выяснилось, в

Gothic 3 очень просто стрелять из лука. По сравнению с предыдущими частями, в которых каждый выстрел сопровождался таким чудовищным геморроем, что даже страшно вспомнить, теперь все упростилось до безобразия. Нажимаем левую клавишу мыши, ждем, пока натянется тетива, отпускаем кнопку. Нажимаем — отпускаем. Раз — два. Да здравствует XXI век, век нормальных интерфейсов в играх!

Ну, и еще по мелочи: прокачка персонажей действительно оказалась точно такой же, как нам когда-то и обещали (параллельный рост уровней и специализированных скиллов), практически полная интерактивность окружения стала абсолютной (практически все, что разрушаемо, можно разрушить, а что сгораемо — сжечь), и так далее.

Главное же, что мы выяснили, — Gothic 3 действительно может стать очень, очень хорошей ролевой игрой (возможно, и вовсе лучшей в этом году), но только с учетом того, что JoWood все-таки сжалится над девелоперами и даст им хотя бы лишние месяц-два на доведение всего до ума. «Готика» слишком хорошая игра, чтобы выходить сейчас в том виде, в котором нам показали ее «уже почти законченную» версию в Лейпциге. Мы, конечно, дико хотим верить в то, что все в итоге будет хорошо, а наши опасения — напрасны... Однако во избежание моральных и культурных шоков после того, как игра появится в продаже, на всякий случай вас, друзья, предупреждаем: после релиза Gothic 3 может оказаться чем угодно. Как и шедевром на все времена, так и понятием чем. Так что вы там будьте настороже — не питайте слишком больших иллюзий.





Kane & Lynch: Dead Men

ЖАНР: ACTION

ИЗДАТЕЛЬ: EIDOS

РАЗРАБОТЧИК: IO INTERACTIVE

ДАТА ВЫХОДА: ПРЕДПОЛОЖИТЕЛЬНО 2007 ГОД

В этом году в Лейпциге Eidos показывала практически все самое интересное из своей текущей линейки. Удивительный каскадерский экшено-шутер **Just Cause** (когда этот журнал окажется в ваших руках, игра уже будет в продаже, так что не пропустите!), народный авиационно-морской симулятор **Battlestations: Midway**, предназначенный для всех, кто очень хочет, но по каким-то причинам не может играть в симуляторы хардкорные, и, наконец, нечто под названием **Kane & Lynch: Dead Men**.

Это самое нечто — одна из немногих мировых премьер GC 2006 — показывалось исключительно за закрытыми дверями, только для прессы, и вообще — от широкой публики хранилось в страшнейшем секрете. Новая игра от IO Interactive (но не очередной **Hitman**) это уже как минимум повод хотя бы заинтересоваться, так ведь?

На поверку же Kane & Lynch оказалась даже еще лучше, чем мы предполагали. Если коротко и просто, то это игра со стопроцентным mature-рейтингом, в которой два взрослых, но больных на голову мужчины избивают женщин, отрезают врагам всякие разные части тела для утешения и расстреливают в упор бизнесменов из автоматического оружия. Если длинно и сложно, то Kane & Lynch — это очередное «мрачное кино» от IO, игра с глубоким сюжетом, сильными персонажами и полным набо-

ром всевозможных аллюзий и подтекстов. Игра, в которой важно не «как», а «о чем».

По сюжету мы играем за двух мрачных дядек по имени Кейн и Линч. Оба они стопроцентные «bad guys» — ужасные, то есть, подонки, к тому же еще и приговоренные к смертной казни. Достаточно сказать, что Кейн — бывший наемник, который когда-то предал и обрек на мучительную смерть своих боевых товарищей, а Линч — конченый психопат (с подтвержденным диагнозом), во время очередного приступа зверски убивший собственную жену. По пути к своему последнему месту жительства — камере смертников — наших героев прямо из тюремного автобуса внезапно похищают некие странные люди из организации The Seven. Безальтернативное предложение странных людей звучит просто: «Или вы двое работаете на нас, или возвращаетесь обратно в автобус».

Вообще, рассказывая о синопсисе и сложных бэкграундах героев Kane & Lynch, разработчики ничуть не стеснялись рассуждать о таких вещах, как «глубокое подсознательное» и «морально-этическая мотивация». Кейн и Линч — полные отморожки, но меж тем чрезвычайно сложные и глубокие характеры. Что придает интереса ситуации — они, ко всему прочему, еще и яростно ненавидят друг друга и работают вместе только потому, что «так получилось». В любой момент, как закончится работа на «Семерку», кто-то из них с радостью пустит пулю в затылок напарнику. (Меж тем говоря, подробнее о сложных взаимоотношениях Кейна и Линча обязательно смотрите в одном из будущих выпусков «Видеомании», где ожидается наше длинное и поучительное интервью с главными людьми проекта).

Что же до самой игры, то официально Kane & Lynch классифицируется как mature-tactical-action, а по всем внешним данным похож на помесь все того же **Hitman** и другой IO-игры — **Freedom Fighters**. Короче и проще говоря: это экшен с видом от третьего лица и несложными «командными» функциями.

В Лейпциге, помимо толстого фолианта с артами, высокохудожественных портретов главзлодеев и жутких полицейских зарисовок всевозможных мест преступлений, нам показали и два вполне играбельных уровня.

Первый — сцена, в которой наши герои по заданию The Seven должны выкрасть дочь



Движок Kane & Lynch активно гримирует все недостатки картинки тоннами «блора», дыма и статических эффектов.

крупного якудзы, — начинается на танцполе какого-то ночного заведения. Перед началом операции наши герои обмениваются стандартными любезностями в духе «как же я тебя, ублюдка, ненавижу», а потом долго пробираются сквозь пляшущую толпу продвинутой молодежи к рабочим помещениям клуба.

Не скажем что у Kane & Lynch самая совершенная графика на свете, однако некоторые технические огрехи движка с лихвой окупаются фантастическим освещением и отличной игрой света и тени. Мелькающие лучи дискотечных прожекторов создают удивительно-наркотическую сцену: кислотные цвета человеческих силуэтов, «дерганные движения», дикие вспышки в самых неожиданных местах... Короче, все вокруг выглядит именно так, как и должен выглядеть любой уважающий себя танцпол.

При попытке пробиться в служебное помещение, наших психопатов пытается задержать охранник. Даже не замедляя шаг, Кейн сворачивает тому шею и тут же получает серию едких комментариев от Линча. Далее — открывается дверь и владелица клуба (похоже, что та самая дочь якудзы) начинает говорить что-то типа «О, мистер Кейн, я уже давно вас жда...». Но весь ее моно-

лог прерывается сценкой в лучших традициях «Мистера и миссис Смит». Без лишних приветствий Кейн быстро делает то, что в годы моей школьной юности называлось «пробить лося». То есть с размаху бьет женщину по лицу, а потом еще пару раз для профилактики пинает упавшее тело лаковым ботинком. Линч же в это время язвительно описывает происходящее фразами вроде «психопат больной» и «ты бы еще коленкой, урод, наподдал», а затем взваливает бесчувственную гражданку на плечи и тихо направляется к выходу.

Разработчики параллельно поясняют, что все только что случившееся — не какое-нибудь дикое исключение, а вполне себе рядовая сюжетная сцена. Kane & Lynch безусловно будет очень злой и «взрослой» игрой, в которой будут избивать женщин, мучить людей и делать еще множество таких вещей, за которые в последнее время принято запрещать игры где-нибудь в Австралии.

В последующие десять минут



Друзья, остерегайтесь мойщиков окон! Кто знает, что там у них на уме?





Внимание: видеомания!

Друзья, впервые за всю историю наших репортажей из Лейпцига, Games Convention теперь еще и на видео! Четыре дня хождений по холмам Leipziger Messe породили на свет гору отснятой пленки со всевозможными интервью, роликами и — естественно — личными впечатлениями о выставке.

Уже на DVD к этому номеру журнала вы сможете посмотреть заснятые в Лейпциге геймплейные ролики самых ожидаемых игр сезона. Со следующего же месяца мы начнем активно разгребать и остальные записи. Пока лишь скажем, что среди прочих наших записей есть, например, и такие интересные вещи, как сорокаминутные интервью с супербизонами индустрии — Гейбом «Half-Life» Ньювеллом, Крисом «Total Annihilation» Тейлором и Чарльзом «Broken Sword» Сессилом, а также другими, менее маститыми, но не менее важными людьми.

В общем же — следите за рекламой и будущими анонсами!



наблюдаем натуральный массакр: выйдя на танцпол, наши психопаты принимают валить охрану. Толпа визжит и бежит по клубу, вооруженные японские мафиози палят во все, что движется, а кругом разлетаются стекла разбитых аквариумов и падают на пол случайно подстреленные люди... И главное — вокруг всего этого ада, не переставая, грохочет музыка и сверкают софиты, что придает всему происходящему какой-то жуткий сюрреалистический оттенок.

Второй уровень, который нам показывают, происходит в здании огромного токийского небоскреба. Кейн, Линч и еще двое парней (присланы «Семеркой» на подмогу) стоят на крыше и торопливо переодеваются в униформу мойщиков окон. После — неторопливый «спецназовский» спуск вниз на тросах, разбитое стекло где-то на семидесятом этаже и тотальный погром в каком-то конференц-зале. Наши психопаты врываются на чье-то крупное корпоративное заседание и начинают без разбору шпиговать свинцом всех присутствующих.

Пока на экране творится страшное, мы сидим в демонстрационной Eidos-комнатке и радуемся как дети. В конференц-зале взрываются ноутбуки, разлетаются в мелкие щепки кресла, вазы и кадки с пальмами, от фигурных колонн отлетают куски облицовки — короче, происходит настоящий праздник жизни.

После того как все делегаты корпоративного съезда удобно располагаются в лужах крови на полу, мы наблюдаем сценку в лучших традициях «Бешеных псов»: Кейн хватается за горло одного полудохлого биз-

несмена и долго и страшно водит ножиком у его лица, пытаясь получить какую-то важную информацию. Узнав все, что нужно, банда четырех выбегает из зала, дальше в коридорах небоскреба, во всех его лестничных пролетах, лифтах и офисах начинаются полномасштабные боевые действия.

Если говорить о геймплее, то, судя по ощущениям, Hitman как Hitman. Единственное, что в Kane & Lynch напоминает о Freedom Fighters, так это несложная система управления на парниках. Буквально все руководство держится на одной кнопке мыши. Щелкнули на враге «атаковать», на земле — «идти», на двери — «войти». Все просто, кондово и эффективно — ни о каких тактических заморочках а-ля Rainbow Six речи здесь, конечно же, не идет.

Если подводить итоги, то из всего же увиденного пока что вытекает несколько предварительных мыслей. Во-первых, Kane & Lynch — игра с высшей степени оригинальным сеттингом. Нас, судя по всему, ждет по-настоящему оригинальная и душещипательная история со всевозможными «флешбеками», моральными диспутами и битвами характеров. Во-вторых, подо все это сюжетное дело положен крепкий «хитманообразный» геймплей с голливудской физикой, тотальной разрушаемостью и всепобеждающим брутализмом. И, наконец, в-третьих, это же, в конце концов, детище IO Interactive — компании, у которой до сегодняшнего дня не было еще ни одного откровенного (да и неоткровенного тоже) провала. Так что — надейся на лучшее, ждем с нетерпением и пристально следим за новостями.



Местами The Witcher может генерировать потрясающе красивые пейзажи. Но только местами.

The Witcher

ЖАНР: РОЛЕВАЯ ИГРА
ИЗДАТЕЛЬ: ATARI
РАЗРАБОТЧИК: CD PROJEKT
ДАТА ВЫХОДА: ВЕСНА 2007 ГОДА

Общаться с нашими давними друзьями из CD Projekt — сплошное удовольствие. Когда с порога на вас радостно летит мускулистый пиарщик по имени Лукас и со словами «Оу, русские! «Игромания», добже!» вместо унылого пресс-релиза на немецком языке тут же сует в руки бутылку польского нефilterованного — работать становится заметно легче.

Когда же речь заходит о The Witcher — главной и единственной гордости «сиди-проджектов» — поляки сразу становятся серьезными и, не ведая бровью, тут же объясняют, что «Ведьмак» это ни много ни мало лучшая ролевая игра выставки, а все, кто не согласен, могут идти на стенд JoWood и играть в заключенную по самое «не могу» третью «Готику». Сильное, но, признаться, небезосновательное заявление.

Из всего того, что мы увидели на GC, однозначно сейчас можно сказать только одно: The Witcher — это крайне серьезный проект и со стороны меньше всего похож на «RPG-из-восточной-европы». Голливудский лоск, эпический саундтрек, движок Aurora от BioWare,

сеттинг по мотивам «мрачного фэнтези» Анжея Сапковского... в общем, все выглядит настолько хорошо, что даже и не верится.

Сперва нам показывают несколько заранее заготовленных сцен. В одной из них Геральт (тот самый «ведьмак» — главгерой книжного цикла) при помощи хитрого фехтования расправляется с какими-то придорожными бандитами. Боевая система The Witcher состоит из шести абсолютно различных стилей владения мечом. Любой из них может пригодиться в каждом отдельном случае: одним, например, биться с крупными противниками (долго замахиваемся, зато больно бьем), другим — против орд мелкой, но шустрой нечисти (все с точностью до наоборот — быстро машем, но слабо лупим).





WAP-поиск

Найдётся из чего выбрать!

Теперь не нужно задаваться вопросом: «Где скачать бесплатные* картинки и мелодии?». Задай этот вопрос WAP-поисковику – и получи только правильные ответы!

- Зайди на wap.megafonpro.ru со своего мобильного телефона
- Выбери раздел «Поиск»
- Найди и скачай бесплатные видеоролики, mp3-мелодии, картинки, java-игры

Наш поисковик находит только то, что надо!

wap.megafonpro.ru

* WAP-трафик оплачивается согласно Вашему тарифному плану.





К вопросу о рейтингах: полудохлых врагов в «Ведьмаке» всегда нужно добивать красивыми «фаталити».



По некоторым данным, разговоры с NPC будут отнимать до 20% всего игрового времени.

третьим — лучше всего сражаться в команде, и так далее. Мало того, в игре делать с мечом можно будет практически что угодно: как булавой — лупить им по негодяйским черепушкам, как рапирой — наносить точечные ключющие удары и даже, по-самурайски вращая в воздухе, отражать клинком вражьи стрелы.

В небольшой демке на стенде мы увидели, как Геральт ловко меняет один стиль на другой и жестоко наказывает негодяев: кого — разрубив пополам, кого — оглушив по голове рукояткой, а кого — ловко протыкая насквозь и соскребая с меча ногой (этот маневр, похоже, уже стал фирменной темой всех «рукопашных экшенов» сезона). Также нам немного показали, как действует магия: несколько раз Геральт поджарил супротивников файерболлом, потом ловко огородил себя защитным полем, а также резво раскидал по лужайке какие-то страшные заколдованные капканы.

Далее — уже в другой демке The Witcher — мы изучили, как работа-

ет алхимия. В сущности все просто: берете один пузырек, смешиваете с другим, выпиваете и наблюдаете полученный эффект. Шутка лишь в том, что в зависимости от того, что и в каких пропорциях вы мешаете, можно сделать сотни всевозможных магических зелий. Одни из них прибавляют дополнительные баллы к «силе» или «ловкости», из других получается отличный яд, ну третьи нужны для всяких смелых экспериментов. При нас, например, разработчики храбро замешали в ступке некое пойло, которое по цвету и по запаху классифицировалось как «самогон натуральный». Накатив на грудь четыре мензурки сего средства, Геральт резко прибавил к «харизме», еще с минуту постоял на ногах, а затем мешком с картошкой рухнул на землю, пьяно захрапел и очнулся только на следующее утро (без паспорта, бумажника и, понятнo, мобильного телефона).

Из других интересностей. В третьей по счету технодемке нам показали, по какому принципу, собствен-

но, строится широкопрорекла-мированный нелинейный сюжет «Ведьмака». Один из бандитов, захваченных в плен после потасовки с лесными братьями, умоляет не убивать его. И мы встаем перед выбором — либо и правда не убивать негодяя и отпустить его с миром, либо допросить его, а потом отпустить, либо дожидаться возвращения братьев-ведьмаков и узнать их мнение относительно этого дела, либо просто и без лишних расспросов выпустить гаду кишки. В зависимости от того, что мы сделаем, игра включит некий триггер, который впоследствии сможет привести к тем или иным последствиям. Нам показывают длинную схему и объясняют: допустим, мы отпустим разбойника — тогда он непременно добежит до своих и выдаст месторасположение базы ведьмаков. Вся эта цепь событий рано или поздно приведет к захвату в плен и мучительной смерти одного из друзей Геральта. Тогда, наоборот, мы будем пытаться, а потом убьем бандита. Тогда мы узнаем, где их лагерь, но во время нападения оставим свой форт и новая цепь событий приведет к похищению (и, возможно, смерти) геральтовской девушки.

Как бы вы не поступили, какой бы не выбрали вариант ответа на вопрос — игра будет тщательно запоминать все ваши решения и уже потом, по прошествии

времени, огорошит вас самыми неожиданными последствиями давнего поступка. По совершенно правильному замыслу разработчиков такой подход к моделированию сюжетной линии позволит переигрывать в The Witcher не один, не два, а по пять и по десять раз. Всякий раз заново проходя игру, вы обязательно увидите что-нибудь новенькое.

Наконец, напоследок нам демонстрируют всю богатырскую мощь модифицированного движка Aurora. Динамичная смена дня и ночи, дождь с неба, обильные магические спецэффекты и практически натуральные блики на воде — внешне The Witcher по-честному впечатляет. Конечно, не плохо было бы слегка улучшить модели, поработать над физикой и до конца разобраться с анимацией — однако, в отличие от разработчиков Gothic 3, у команды «Ведьмака» еще есть время на исправление всех ошибок. Буквально сразу после закрытия Games Convention было официально объявлено — у игры наконец-то появился издатель и в Европе продажами игры займется Atari. Дата выхода при этом осталась прежней. Издатель и разработчик в один голос утверждают, что для задержки релиза нет никаких видимых причин, так что мы, на всякий случай скрестив пальцы, активно ждем весны будущего года. ■



Toshiba рекомендует Microsoft® Windows® XP
Media Center Edition 2005



Держитесь!

Мобильный HD DVD атакует!

Qosmio G30 — первый HD DVD ноутбук!

РЕКЛАМА



Qosmio



HD DVD ПЛЕЕР И
HDD/DVD РЕКОРДЕР



ПЕРСОНАЛЬНЫЙ
КОМПЬЮТЕР



LCD TV С ДИСПЛЕЕМ
TRUEBRITE



ВИРТУАЛЬНЫЙ
ОБЪЕМНЫЙ ЗВУК

Qosmio — самый умный центр развлечений. Насладитесь захватывающими киноэффектами благодаря HD DVD: возможности просмотра фильмов в формате High Definition создают ощущение присутствия в центре событий. Наконец высокая чёткость изображения стала реальностью и в ноутбуках.

www.toshiba.com.ru

TOSHIBA

Представлен в:

М.видео

(495) 777-777-5

Эльдорадо

(495) 774-00-00

Техносила

(495) 777-8-777

POLARIS

(495) 7-55555-7

Обозначения Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Inside, Core Inside, Intel, Intel Core, Intel Inside logo, Intel Inside logo, Intel SpeedStep, Intel Viv, Intel Xeon, Itanium Inside, Pentium и Pentium Inside являются товарными знаками либо зарегистрированными товарными знаками, права на которые принадлежат корпорации Intel или ее подразделениям на территории США и других стран.



БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРА

«ИГРОМАНИЯ» УБЕЖДАЕТСЯ
В ТОМ, ЧТО КОНЕЦ 2006 ГОДА
БУДЕТ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ЖАРКИМ

Степан Чечулин

Что? Как?

Одна из самых красивых игр года с лучшими рукопашными драками чуть ли не за всю историю компьютерных игр.

Связаться с Ubisoft Entertainment и путем угроз и шантажа выбить из них заветный диск с пресс-версией игры. Затем быстро добраться до своего компьютера, пережить мучительно долгие несколько минут установки, а потом играть, играть, играть...

С *Dark Messiah of Might and Magic* происходит точно та же история, что некогда с *Heroes of Might and Magic 5*. Задолго до выхода пятых «Героев» мы пересмотрели столько роликов и переиграли в столько самых разных бета, альфа и прочих версий, что к релизу, казалось, узнали и рассказали об игре практически все, что можно. Вот и теперь то же самое: наш главный редактор Александр Кузьменко видел и играл в *Dark Messiah*, как минимум, на двух выставках (о чем мы, конечно, уже рассказывали), в «Видеомании» побывали несколько больших роликов и даже одно интервью с разработчиками, а в прошлом месяце все разумное человечество получило в свои руки полноценную демоверсию с парой уровней на борту. Но, как видите, этим дело не закончилось. Совсем недавно в нашу редакцию прибыл невзрачный такой диск, со скромной такой надписью *Dark Messiah of Might and Magic — Print Preview Build*. Слегка ошалев от свалившегося на наши головы счастья, мы тут же запустили игру, прошли несколько уровней и теперь вот спешим поделиться своими впечатлениями.

История продолжается

Подробно рассказывать о сюжете *Dark Messiah* мы, наверное, не будем. Вы, видимо, и так в курсе, что дело происходит в сказочном мире Ашан, где народ с ужасом ожидает пришествия Темного Мессии, который должен погрузить мир во тьму и хаос. События игры стартуют аккурат в тот самый момент, когда Темный Мессия уже вовсю ломится в мир, поэтому наша задача — промчаться в шкуре главного героя по городам и весям с целью этого самого мессии остановить.

Активные действия начинаются в тот самый момент, когда в академию, где обучается главный герой, врываются некие темные воины под командованием могущественного и очень злобного чародея, желающего умыкнуть ценный артефакт, обладающий чудовищной силой. События развиваются стремительно: не успев протереть глаза (во время нападения персонаж спал богатырским

ЖАНР

ACTION/RPG

ИЗДАТЕЛЬ

UBISOFT ENTERTAINMENT

РАЗРАБОТЧИК

ARKANE STUDIO/FLOODGATE/KUJU

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

БУКА

ПОХОЖЕСТЬ:

- СЕРИЯ MIGHT AND MAGIC
- SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS
- HEXEN 2

МУЛЬТИПЛЕЕР:

ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ

ДАТА ВЫХОДА:

ОКТАБРЬ 2006 ГОДА

ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ:

WWW.DARKMESSIANGAME.COM

сном), мы вступаем в схватку с наседающими со всех сторон врагами.

После короткой стычки следует пробежка по городским улицам, сопровождаемая кровавыми схватками с налетевшими гопниками, а затем мы попадаем в дом главного «хорошего» мага, как раз и хранившего упомянутый артефакт. Тут мы становимся свидетелями того, как доброго волшебника зверски убивает некое



Забег по пещере, населенной гигантскими пауками. — испытание не для слабонервных.



Перед тем как принять смерть от вашего клинка, враги иногда начинают умолять о пощаде.



существо, подозрительно похожее на Горлума из «Властелина колец», а затем оно же и уносит ценный кристалл. Короткая погоня по городским крышам за мерзким созданием, ловкий прыжок на соседний дом и...

На самом интересном месте экран темнеет, и из второй главы мы переносимся напрямик в пятую, где нас поджидает полное опасностей путешествие в жуткий храм пауков, яростные битвы со свирепыми орками, пробежка по жутким паучьим пещерам и тому подобные аттракционы.

По стопам Дюка Ньюкема

Если вы играли в демоверсию Dark Messiah, то, конечно, в курсе, что местный геймплей — это такая зубодробительная смесь схваток на клинках и активного использования окружающего пространства. Игра базируется на движке Source, так что физическая модель работает великолепно, а схватки смотрятся просто потрясающе. Играя в пресс-версию, мы на собственной шкуре убедились в том, что такое реально зрелищный бой, когда на тебя с утробным рыком одновременно налетают шесть-семь орков и начинается такая сеча, что только держись. Мы прыгаем козлом через поваленные скамейки, ловко парируем вражеские удары и в процессе таких вот грузинских плясок меткими пинками отправляем одного наглеца жариться в огонь, затем резко разворачиваемся, угощаем неосторожного врага ударом куда-то в область головы, после чего оглушенный злодей, потеряв шлем, ошалело плясает в стену — остается только добить гада.

Между тем неприятели наседают, и мы, ловко отбивая удары и заодно забрасывая их стульями и прочим хламом, отступаем, подманивая аккуратно под не слишком надежно прикрепленную люстру. Ловкий взмах клинком, и вот уже та самая люстра устремляется к земле, придавливая всех неосторожных...

Откровенно говоря, от души поиграв в пресс-версии, мы еще раз убедились в том, что схватки в Dark Messiah действительно поставлены в лучших традициях голливудских блокбастеров, когда кругом постоянно что-то рушится, падает, ломается, а вражьи головы, фонтанируя кровью, расстаются с телом. Разумеется, «правильную» атмосферу настоящей битвы создает главный козырь Dark Messiah — тотальная интерактивность всего и вся. Падающие тела противников ломают столы и проламывают хлипкие стены, огонь чертовски натурально поджаривает как врагов, так и простые деревянные предметы, ну и, кроме того, практически любую вещь тут можно взять в руки, размахнуться и запустить в противника.

Разработчики не лукавили, обещая практически три разных геймплея. Действительно, различия между, скажем, воином и вором разительные. В то время как первый орудует мечом и всегда рвется в гущу схватки, хитрый вор аккуратно проводит бесшумные убийства и отличается какой-то нечеловеческой скоростью, благодаря чему в открытом бою шинковать врагов можно в считанные секунды. Подробное описание классов смотрите в нашей заметке неподалеку.

Пять не самых обычных способов избавиться от злодея

Как вы знаете, убить противника в Dark Messiah of Might and Magic можно десятком разнообразных способов. Злодеев можно нарубить в капусту с помощью верного клинка, нацеливаясь на них стрелами или, коварно подкравшись со спины, наносить смертельные удары кинжалом. Но, согласитесь, все это довольно банальные и давно уже знакомые каждому из нас варианты. Так что мы предлагаем вашему вниманию пять не совсем обычных способов отправить врагов к праотцам. Итак...

Способ №1: «Веслом по голове»



Можно не только бегать по уровням, размахивая мечом или потрясая волшебным луком, но и брать в руки практически любой предмет, а затем бросать его в сторону врагов. Будь то тяжелая бочка, ящик с помидорами, банальная табуретка, лопата или оружие пролетариата — булыжник, все эти вещи могут отлично помочь в деле истребления злодеев. Достаточно только ухватить любой из перечисленных предметов и метко бросить его в голову противника. Правда, убийственная сила вещей довольно низкая, так что если вы поставите своей целью забросать супостатов табуретками, придется еще и очень много бегать, спасаясь от рассвирепевшего орка.

Способ №2: «Несчастный случай на стройке»



На протяжении игры вы частенько будете встречать на своем пути хлипкие объекты, которые можно разбить с одного удара. По нашим наблюдениям, самое популярное развлечение у разработчиков Dark Messiah — стеллажи, забитые бочками, ящиками и прочим хламом, как будто специально предназначенным для обрушения его на головы неосторожных врагов. Благо эти граждане прогуливаются аккуратно под такими опасными конструкциями.

Еще один не менее эффективный способ избавиться от группы злодеев — уронить на их головы люстру или бревно (их в игре полным-полно). Ну и наконец, самый, на наш взгляд, впечатляющий способ утихомирить противников — уронить на их тушки многотонный кусок ветхой стены. Удачный обвал может в секунду похоронить пять-десять супостатов.

Способ №3: «Спички детям не игрушки»



Этот способ понравится всем, кто считает себя настоящим пиротехником. Дело в том, что на всех уровнях разработчики в изобилии раскидали самые разные «огненные» места, отлично помогающие вам в битве. Тут и жарко горящие камины, и костры, где постоянно обретаются враги, и т. д. Так вот, чтобы превратить врага в живой факел, всего-то и нужно подманить его поближе к огню, а затем бодрым пинком отправить напрямик в костер (например). После этого злодей еще секунд тридцать будет бегать, охваченный пламенем, оглашая округу нечеловеческими воплями. А потом сгорит, конечно.

Способ №4: «Бросок на колья»



Непонятно почему, но в каждом мало-мальски оживленном месте с какой-то нечеловеческой щедростью расставлены подозрительного вида колья, чья полезность для противника нам, если честно, до сих пор непонятна. Зачем, например, во дворе храма или на улице города ставить столь опасные конструкции — тайна за семью печатями. При этом, однако, упомянутые колья могут отлично помочь вам в сражении. Все что нужно — подманить поближе злодея, а затем мощным ударом ноги отправить его напрямик на острые пики. Смотрится это чертовски кроваво, а по эффективности ничуть не уступает другим способам.

Способ №5: «Полет навигатора»



Наконец, пятый, самый мирный способ убить врага. Все, что от вас требуется, — залезть на какую-нибудь горку повыше или подняться на крышу дома и там учинить драку. Раздавая богатырские пинки направо и налево, вы тем самым будете скидывать злодеев с крыш и гор, а они, долетая до земли, будут легко и просто превращаться в лепешки. Способ довольно гуманен, так как никакой крови и трупов вы не увидите. Такую смерть сопровождает только вопль стремительно улетающего противника.



Еще одна фишка, увиденная нами в пресс-версии, — лук с веревкой. Если найти стену покрепче и выпустить стрелу с привязанной к ней веревкой, то по ней можно взобраться на стену, крышу или какой-нибудь неприметный уступ. Учитывая то, что количество стрел бесконечно, ничто не мешает в любой момент прицепить веревку, залезть по ней на крышу и таким образом скрыться от погони.

Под занавес расскажем здешних боссах (это такие злые, обиженные на жизнь монстры, обитающие в конце уровней). В пресс-версии мы видели двух гигантских тварей — огромного дракона и свирепого тролля. Скажем прямо, выглядят эти чудовища действительно жутко, а одолеть их не то чтобы очень просто. Обычные оружие их не берет, и для того чтобы утихомирить, например, дракона, его сначала надо разозлить, пичкая стрелами, затем быстро забежать в арку, и когда дракоша сунет туда свою голову в надежде поймать вас — обрушить на нее многотонную решетку с кольями. Такой вот хитрый подход.



В общем, еще раз можно сказать, что пока Dark Messiah нас ни разу не разочаровала. Протестированная нами версия в очередной раз наглядно доказывает, что в игре нас ждут не только сногшибательная графика, красивейшие спецэффекты, но и чертовски brutalный, а главное, увлекательный геймплей, способный утянуть с головой. Конечно, пока игра не оптимизирована и жестоко тормозит, пестрит всевозможными багами и глюками, но даже несмотря на фатальные ошибки и постоянные вылеты в Windows, хочется продолжать играть. Ругаясь последними словами и буквально продираясь сквозь баги, все равно как зомбированный снова и снова запускаешь игру, лишь бы вновь окунуться в эти головокружительные поединки. Страшно подумать, насколько увлекательной будет Dark Messiah в финале, когда все ошибки и глюки будут вычищены, авторы прикрутят нормальные ролики и озвучку, а игра перестанет безбожно тормозить. Хит какой-то термоядерной мощи, помяните наше слово. ■

И швец, и жнец, и на дуде игрец

Конечно, назвать Dark Messiah of Might and Magic чистокровной RPG было бы непростительной ошибкой, ибо перед нами все-таки зрелищный экшен с небольшими вкраплениями RPG. Вкрапления эти заключаются в том, что иногда некие высшие силы выдают энное количество очков опыта, которые вы сами распределяете по умениям и навыкам, таким образом создавая персонажа вашей мечты.

Воин



Если вы изберете путь воина, то прежде всего готовьтесь много кликать, быстро и ловко бегать и на всю катушку использовать окружающую обстановку, чтобы как можно эффективнее избавляться от противника. В целом, воин — очень сбалансированный класс, отлично подходящий как новичкам, так и ветеранам. Кроме того, если упорно развиваться по пути воина, то через некоторое время можно выучить несколько зверских суперударов, после чего ближний бой станет совсем уж легким.

Тихий убийца



Как ни странно, но вор в игре самый сильный. Развивая навыки скрытного перемещения и изучая подлые удары в спину, вы при должном умении станете просто непобедимым. Конечно, вор не может

использовать хорошую защиту и орудует только парой кинжалов, но зато умеет бесшумно подкрадываться к врагам (словно Сэм Фишер) и наносить смертельные удары в спину. Плюс ко всему, в открытом бою этот класс тоже опасен. Ловкий герой перемещается стремительно, а удары наносит со скоростью газонокосилки. В итоге разделаться даже с толпой врагов не составит никакого труда.

Магическая история



Играть магом в Dark Messiah of Might and Magic сложнее всего. Волшебник обладает нехилым арсеналом самых разных средств уничтожения и может жарить врагов на медленном огне, замораживать, превращать в тараканов, а потом жестоко давить... Кроме того, маг, словно заправский джедай, умеет хватать злодеев и швырять их об стены, а также брать под контроль разум супостатов, после чего веселая гол-кампания начинается убивать друг дружку. На самом деле маг — чертовски сильный персонаж, но играть им надо очень умело, не подпускать врагов на расстояние удара мечом, и очень быстро нажимать горячие клавиши заклятий.

Конечно, никто не заставляет вылеплять только «чистых» персонажей — магов, воинов или воров. Вы можете вполне успешно поэкспериментировать, создав, к примеру, вора-мага, или воина-вора-мага и получить вполне себе жизнеспособного героя, но, как доказывает практика, куда интереснее играть все-таки героем узкой специализации, ибо только в этом случае он будет получать бонусные приемы, свойственные тому или иному классу.



Хотя противники обучены ставить блоки и наносить удары, в целом уровень их мастерства в бою до безобразия низок.



Чтобы завалить вот такую гигантскую рептилию, придется изрядно попотеть.

Новая эра компьютерных технологий

S Series

Системные платы GIGABYTE для Socket AM2



GA-M59SLI-S5

Ключевые особенности и суффиксы названий

	Safe	Smart	Speed	SLI	Silent-Pipe
S5	●	●	●	●	●
S4	●	●	●	●	
S3	●	●	●		
S2	●	●			

Для платформы AMD



Повышение производительности

Технология Silent-Pipe



Интегрированная система
бесшумного охлаждения
(только у GA-M59SLI-S5)

Поддержка функции NVIDIA® SLI™ multi-GPU



(GA-M##SLI-#S4 и выше)



Исключительные
возможности
разгона



Интегрированные технологии

Smart & Safe



DualBIOS Plus : только для GA-M59SLI-S5

S Series GA-M59SLI-S5

Чипсет NVIDIA® nForce™ 590 SLI™

Для AMD Athlon™ FX / Athlon™ 64 X2 socket AM2



S Series GA-M57SLI-S4

Чипсет NVIDIA® nForce™ 570 SLI™

Для AMD Athlon™ FX / Athlon™ 64 X2 socket AM2



* Требования для Windows VISTA: • High Definition Audio • DirectX 9.0 VGA

Как только до нас доходят первые подробности о еще не вышедших играх, мы тут же делимся с вами свежими фактами со страниц «Первого взгляда».

Детальный, подробный и обстоятельный отчет обо всем интересном, что на данный момент известно о той или иной сильно ожидаемой игре.

Если разработчики находят силы ответить на вопросы журнала «Игромания», их души прекрасные порывы оказываются на страницах этой рубрики.

Лучшие из лучших, потенциальные хиты, выхода которых мы ждем сильнее, чем Новый год, ежемесячно оказываются «В центре внимания».

Наши рецензии пишутся только по финальным версиям игр, или по пресс-версиям, которые считают финальными издатели и/или разработчики.

Наиболее полный обзор всех локализованных проектов, которые появились в официальной продаже на российском игровом рынке в последний месяц.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуются сутками штудировать многостраничное «руководство пользователя» или проходить многочасовой «туториал» — такая игра получит этот рейтинг.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

Если игра привносит в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или другими невиданными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в «Тетрисе». Однако «классный сюжет» — есть далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии увлекают не меньше, чем качественный фильм или книга, получают этот рейтинг.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она пройдена до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

ГЕЙМПЛЕЙ

Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она вам быстро надоест.

ГРАФИКА

Чем больше графика игры соответствует современным стандартам, тем выше этот рейтинг. Учитываются не только технические возможности графического движка, но и общий дизайн игры, качество прорисовки игрового мира и персонажей, анимация, оформление меню и т.д. и т.п.

ЗВУК И МУЗЫКА

В первую очередь оценивается качество звука, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком вдруг обнаруживается шикарный саундтрек.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

Чем понятнее интерфейс и удобнее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

ДОЖДАЛИСЬ?

Краткое резюме, в котором буквально в нескольких словах описывается игра.

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — но отражает оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры. Рейтинг «Игромании» не является средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени их учитывает. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

0-2 (ПЛОХО)

Игры, получающие такой рейтинг, — это не игры вовсе, а сплошное недоразумение. Кто и зачем их выпускает — вопрос, на который нет ответа. Также решительно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы «Игромании».

3-4 (УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО)

Эти игры уже не так ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но безнадежно отстают от времени и находятся на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находят поклонники. Редко, но находятся.

5 (СРЕДНЕ)

Обычно такую оценку получают бюджетные и средние по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобные баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.

6 (ВЫШЕ СРЕДНЕГО)

То, что мы называем «крепкие середнячки»: игры отнюдь не плохие, которые при желании могут увлечь на долгие дни (недели, месяцы, годы).

Однако обычно ничего выдающегося нет ни в их гейм-плее, ни в технологиях.

7 (ХОРОШО)

Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удается стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)

Однозначные хиты. В большинстве случаев игры с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекательные и красивые.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)

Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне неординарные проекты, как максимум — новые ступени и вехи в эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус «культовых игр» и потом долгие годы живут в народной памяти.

10 (ИДЕАЛ)

Игры, в которых идеально буквально все. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.

РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ



Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.



Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный кастинг актеров и полное отсутствие любых недочетов.



Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждая из них — настоящий шедевр.

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ

Если после выхода игра полностью оправдывает наши наилучшие возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% «оправданность ожиданий». И наоборот, чем дальше финальная версия игры отстоит от наших самых оптимистичных оценок, тем меньше этот рейтинг.

НАГРАДЫ "ИГРОМАНИИ"



Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.



Такую медаль получают только те игры, на которые стоит взглянуть — их графика просто поражает воображение.



Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или привносят в них свои, уникальные идеи.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ

рассчитывается от даты начала разработки игры до предполагаемой даты ее официального релиза. Если в этой графе стоит что-то около 90%, то проект, возможно, появится в продаже уже в ближайшее время. Очень часто процент готовности определяют и сами разработчики.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Игра с интересным сюжетом и множеством забавных персонажей — тотальное удовольствие. Покупайте, что вы ждете.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ

80%

КОМБАТ



Не питая никаких враждебных чувств к компании **GFI UA**, исключительно от себя (мнение редакции, как обычно, может не совпадать с мнением автора) могу заявить — играть в пресс-версию «Комбата» оказалось сущим мучением. И все дело в том, что меня, представьте себе, вконец измучили игры о Второй мировой! Ужас, конечно, но через две минуты после запуска демоверсии без преувеличения шикарной **Company of Heroes** хотелось завить от тоски, ибо на экране монитора снова бегут американские войки, высаживаясь на Омаха-бич, а только от одного вида очень нестыдной в целом

«В тылу врага 2» появляется желание залезть в петлю, ибо в тысячный раз бить фашистов, ну, согласитесь, нет уже никаких сил. А меж тем конвейер по производству игр про Вторую мировую продолжает набирать обороты. Тут вам и «Вторая мировая», и «Противостояние 5», и, чтоб его, «Комбат».

Мы уже не раз писали о «Комбате», брали интервью у разработчиков и играли в него на прошедшей КРИ 2006. А теперь перед самым релизом у нас появился отличный повод еще разок взглянуть на игру, и помогла нам в этом пресс-версия, пришедшая в редакцию из **GFI**.

На зависть Церетели

С нашего последнего свидания на КРИ никаких особых изменений в «Комбате» не случилось. Главным козырем игры по-прежнему остается масштабность событий. Нам предстоит управлять не четырьмя ветхими танками и двумя пехотинцами на карте размером с песочницу, а вести бой на бескрайних просторах, когда до противника приходится добираться минут 10—15 реального времени. Все-го в игре обещается шесть таких карт, и на каждой будет разыгрываться целый крупный эпизод Второй мировой. Скажем, в начале вы будете обороняться от наступающих сил противника, затем сами перейдете в наступление, после чего, вполне возможно, вам опять придется отступать на свои позиции, готовя контратаку. И этот тактико-стратегический цирк происходит все на одной и той же карте, так что, прежде чем крушить и ломать все вокруг, не грех задуматься: а не пригодится ли нам в будущем, скажем, вот этот захваченный бункер?

Управлять в «Комбате» предстоит не отдельными солдатами, а целыми соединениями. Разработчики обещают нам под 1500 юнитов на одном поле брани, однако в версии, которая пришла к нам в редакцию, войк набирается едва ли штук 300. Впрочем, даже этого количества вполне хватает, чтобы почувствовать себя в центре самого настоящего сражения. Благодаря этому давно уже надоевшая высадка американцев на Омаха, так его, бич представлена с подобающим размахом: пехота отрядами выгружается из лодок и, пригнувшись, бежит к вражеским дзотам, героически (и массово!) погибая под пулями фашистских пулеметов. Танки неспешно выезжают на сушу и тут же начинают вести прицельный огонь по позициям противника... В общем — перед нами разворачивается первостатейное шоу, где постоянно что-то взрывается, рушится, гибнут солдаты, горят танки. Отрадно, что управляется все это на удивление просто. Плюс, войска отличаются неплохим AI и вполне успешно ведут сражение самостоятельно,

без вашего контроля. Хотя, конечно, злоупотреблять не стоит.

Кроме того, как и обещалось, никаких танковых дуэлей на расстоянии вытянутой руки тут не наблюдается. Танки действительно стреляют очень далеко, так что подчас не сразу заметишь, что ваши позиции уже вовсю мутзит бронетехника противника. Приходится выдвигать разведроты, чтобы заранее обнаруживать врага.

Увы, но от обещанных трех кампаний за немцев, русских и союзников остались только союзники. Так что, если вы захотите повести в бой советскую армию, придется дожидаться аддона.



Под занавес осталось еще раз напомнить, что выход игры совсем уже не за горами, и вполне возможно, уже в ближайших номерах «Игромании» вас будет ждать развернутая рецензия, где мы, уж будьте покойны, по косточкам разберем новую игру. Пока же «Комбат» производит очень неплохое впечатление не только своими масштабами, но и весьма увесистой тактической составляющей, что выгодно отличает игру от сонма конкурентов. Ну и, кроме того, при всей глобальности происходящего разработчикам удалось создать очень живой, и, что немаловажно, полностью интерактивный игровой мир. Здания разрушаются, деревья падают, в земле от снарядов остаются внушительные воронки. В общем, все красиво, достоверно и, как уже было сказано, чертовски масштабно. ■



Мы все понимаем — картинка очень красивая, но, блин, вам еще не надоели сцены, где американские войска героически идут в наступление?



В начале каждого эпизода перед вами будет появляться стратегическая карта, где вам самолично предстоит решать, куда двинуть войска, отправить грузовики с боеприпасами и т. д.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

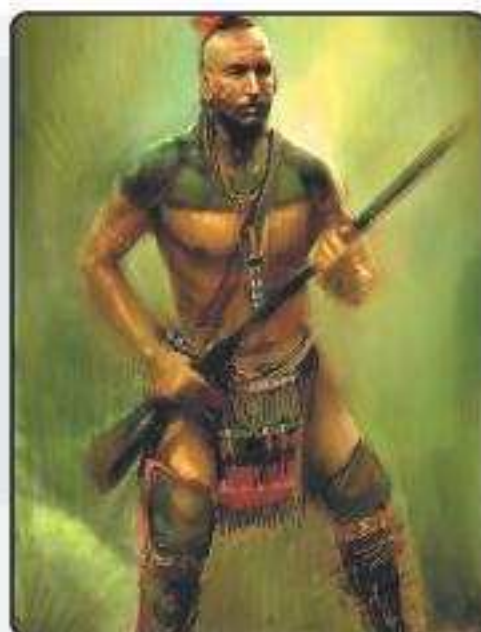
Масштабная и очень красивая RTS на избитую, увы, тему Второй мировой. На сегодняшний день «Комбат» выглядит и играет очень бодро, так что осталось дождаться финального релиза, надеясь, как водится, на лучшее.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

90%

AGE OF EMPIRES 3

THE WARCHIEFS



- **ИЗДАТЕЛЬ** MICROSOFT GAME STUDIOS
- **РАЗРАБОТЧИК** ENSEMBLE STUDIOS
- **ПОХОЖЕСТЬ** СЕРИЯ AGE OF EMPIRES
- **МУЛЬТИПЛЕЕР** ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ
- **САЙТ ИГРЫ** WWW.AGECOMMUNITY.COM/
EXPANSION_PACK.ASPX

ДАТА ВЫХОДА
ОКТАБРЬ 2006 ГОДА

В мире компьютерных игр существуют вещи, которые по своей неизбежности могут переплюнуть даже закон сохранения энергии... Да, все верно, мы опять хотим завести наш любимый разговор о древнем обычае лепить аддоны к любой мало-мальски успешной стратегии. А вы, на секундочку, хоть немного сомневались в успехе **Age of Empires 3**? Парни из **Microsoft** тоже, так что по всем правилам, традициям и канонам нас чуть меньше чем через год после выхода оригинала ждет богатое на новшества дополнение.

Ансамбль индейской песни и пляски

Если в двух словах, то **WarChiefs** это оригинальная **Age of Empires 3** с дополнительными

играбельными расами в лице наиболее известных представителей коренного американского населения: ацтеков, ирокезов и сиу. Однако все мы знаем, что индейские племена отличались от покорителей Нового Света не только цветом кожи, вооружением и дурацкой привычкой носить на голове птичьи перья, но и хозяйственным, социальным и религиозным укладами. Именно благодаря этим радикальным отличиям мы увидим в аддоне не просто три дополнительных набора из новых юнитов и домиков, но и принципиально новые игровые концепции.

Первая новинка, которая заслуживает упоминания, — это, собственно, сами вожди (**WarChiefs**), которые, по сути, представляют собой значительно

усиленных и конкретно заматеревших юнитов-скаутов из оригинальной игры. Понятно, что дополнительными хит-пойнтами дело не ограничилось, так что теперь кроме возможностей исследования карты и добычи сокровищ каждый вождь станет гордым обладателем перманентного бонуса, влияющего на характеристики близлежащих войск. Так, командир ирокезов сможет увеличивать здоровье дружелюбных юнитов, лидер сиу — бесплатно раздавать бонусы к скорости перемещения по пересеченной местности, а правитель ацтеков — серьезно прибавлять получаемый юнитами опыт.

Второе значимое новшество — **Fire Pit**, такой большой индейско-пионерский костер, который можно разложить в любом доступном месте карты, согнать к нему несколько десятков крестьян и устроить вокруг самые настоящие народные гуляния. Исполняя вокруг горящих бревен ритуальные пляски, вы опять-таки сможете вымолить у богов полезные в хозяйстве бонусы.

С введением новых противоборствующих сторон разработчикам также пришлось изменить и концепцию столицы (ну вы помните то строительство и постоянное благоустройство континентального «города» из оригинальной **Age of Empires 3**). Из трех индейских наций в **WarChiefs** город в привычной трактовке этого понятия будет только у ацтеков. У ирокезов и сиу аналогом **Home City** станет совет племени, на котором будут заседать вождь, шаман, предсказательница, посланец, главный воин и другие официальные лица.

При этом каждый член совета фактически заменяет то или иное здание в **Home City**. Например, шаман используется как эквивалент церкви. Мы уже с ужасом представляем себе возможные, кхм, апгрейды подобных «советов»: совиное перо в прическе вождя — плюс к морали юнитов, скальп бледнолицего на ремне воина — двойной бонус к скорости выращивания маиса на полях... Кстати, все европейские ра-

сы также обзаведутся дополнительными возможностями, главная из которых заключается в праве устроить самую настоящую колониальную революцию. Во время революции доступ к **Home City** теряется, однако взамен игрок будет получать новый, «революционный» город, который служит поставщиком четырех типов юнитов: ополчения, «мини-ганов» имени товарища Гатлинга, броненосцев и бронефургонов. Все существующие на момент революции поселенцы тоже превращаются в ополченцев, при этом последующее производство крестьян и, соответственно, сбор ресурсов становятся невозможными.

Одним словом, революционная тактика — это классическая игра ва-банк, в которой можно либо оперативно завалить противников большой толпой, либо войти в стремительное индустриальное пике с самыми плачевными последствиями.



Нельзя не упомянуть, что все нововведения будут искусно упакованы в динамичную и разнообразную кампанию из 15 игровых миссий, а также украшены традиционно неплохой для сериала графикой и музыкой. Не останется в накладе и многопользовательский режим, в который нам также обещают добавить ряд полезных усовершенствований (вроде сильно ожидаемой и так популярной в любительских модах возможности заключения пактов о ненападении сроком до 40 минут).

Ну а вообще, откапывать топор войны можно уже совсем скоро — люди из **Ensemble** обещают выпустить **WarChiefs** не далее как в первой половине октября. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

В **Age of Empires 3** наконец-то появятся индейцы. Помимо тотального уничтожения бледнолицых дьяволов, в аддоне нам также придется плясать вокруг костров, заседать на совете племени, носить на голове птичьи перья и отзываться на какое-нибудь дурацкое имя вроде «Быстрый Бизон».

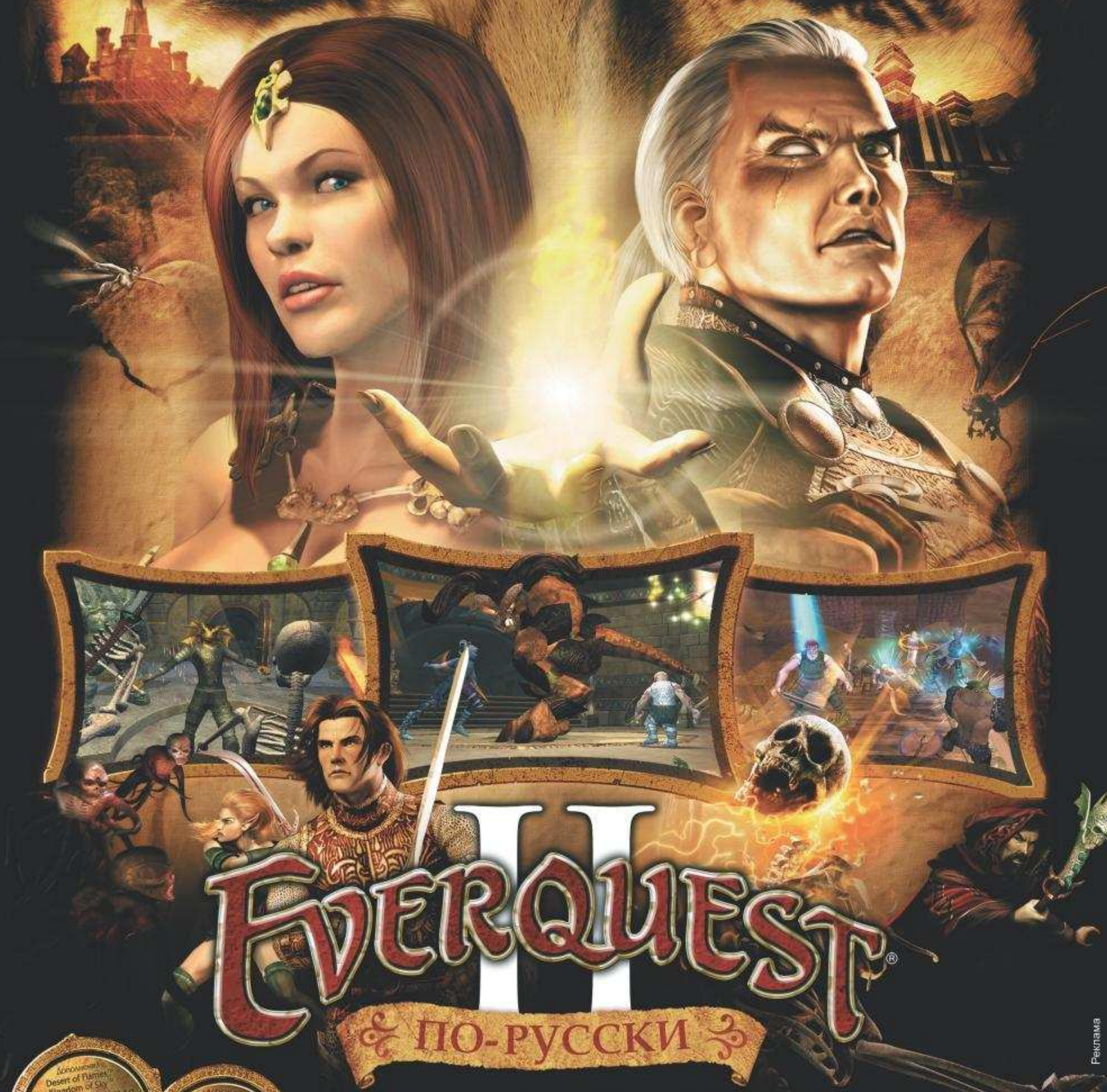
**ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ**
90%


Вечный Огонь (см. его в правой части картинку) необходимо поддерживать постоянными круговыми хороводами.



Чингачгук Большой Змей и его партизанский отряд во время совершения набега на поселок бледнолицых агрессоров

Первая многопользовательская ролевая игра мирового уровня
полностью на русском языке!



В мире EverQuest® II
каждого ждут
уникальные приключения!



М.видео

ВИДЕОЛЕНА

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео" и "ВидеоЛенд"

©2004-2006 Sony Online Entertainment LLC. EverQuest, SOE and the SOE logo are registered trademarks and "Where Adventure Comes Alive", Desert of Flames, Kingdom of Sky, The Bloodline Chronicles, The Splinter Saga and The Fallen Dynasty. All other trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved. Intel, the Intel logo, Pentium, and Pentium Inside are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.



Процессоры Intel® Pentium® 4 с технологией Hyper Threading - идеальное решение для игры в EverQuest II!

Реклама

В РАЗРАБОТКЕ
БУДЕМ ЖДАТЬ?

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР

СИМУЛЯТОР ВЕРТОЛЕТА

ИЗДАТЕЛЬ

1C

РАЗРАБОТЧИКИ

G5 SOFTWARE

ПОХОЖЕСТЬ

УДАРНАЯ СИЛА

AH-64D LONGBOW

МУЛЬТИПЛЕЕР

НЕТ

САЙТ ИГРЫ

HTTP://GAMES.1C.RU/UN1

ДАТА ВЫХОДА

Конец 2006 года



ВЕРТОЛЕТЫ ВЬЕТНАМА: UH-1

Дмитрий Лобач

Практически у каждой войны XX века был свой технический символ. Вторая мировая прошла под знаком танка, в Корее имели место первые серьезные схватки реактивных истребителей, а вот гражданская война в России немыслима без предельно простых, но убийственно маневренных и эффективных тачанок.

Были свои тачанки и во Вьетнаме — только на этот раз летающие и оборудованные по последнему слову техники. Речь, как вы уже, наверное, догадались, идет о вертолетах, вернее даже об одном вертолете — легендарном многоцелевом Huey UH-1 («Ирокез»). Несмотря на то что несколькими километрами выше действовали «Фантомы», «Интрудеры» и Б-52, а на земле сражались танки и бронетранспортеры, именно он стал настоящим символом американских

злоключений в далекой азиатской стране. Виноваты в этом многочисленные документальные и художественные фильмы, которые создали практически непоколебимый стереотип: влажные непроходимые джунгли, кишасящие насекомыми и вьетконговцами, а где-то там, в небе, звено «Ирокезов» с обязательными бортстрелками в открытых дверях и напряженными пехотинцами в десантных отсеках. Признайтесь — вы ведь десятки раз видели подобную картину, не так ли?

Будни апокалипсиса

По стопам зарубежного кинематографа пошла и отечественная компания G5 Software со своим проектом «Вертолеты Вьетнама: UH-1». За спиной у команды уже есть одна «винток-

рылая» игра — забавный гибрид под названием «Ударная сила», где аркадный геймплей сочетался со сложнейшей летной моделью. Выглядело это странно — как если бы справа вы были негром, а слева белым.

«Вертолеты Вьетнама», по обещаниям, станут совсем другой игрой. Главной проблемой «Ударной силы» оказались маленькие уровни — проворным вертолетам на них было очень и очень тесно. Поэтому для нового проекта в G5 Software по спутниковым фотографиям и архивным картам создают огромное поле брани размером 6500 квадратных километров. Сражения на нем будут разворачиваться очень масштабные — по всем правилам настоящей войны и с участием разных родов войск.

Сюжет игры закручен вокруг известной операции в долине Иа

Дранг. Тогда полк американской армии неожиданно напоролся на превосходящие силы противника и оказался втянут в изматывающий бой. Считается, что если бы не помощь вертолетов, в том бою никто бы не выжил.

Этот захватывающий эпизод войны игрок увидит глазами одного из пилотов, принимавших участие в битве. Перед нами последовательно развернутся все этапы злополучной операции: лихой десант, тяжелая блокада — и обязательный хэппи-энд в конце. Подход, надо сказать, очень спорный. С одной стороны, в «Вертолетах Вьетнама» будет цельная история — короткая и насыщенная. С другой стороны, мы не увидим других сражений той войны и не сможем полетать на более поздних модификациях UH-1.

Сильно расстраиваться из-за этого не стоит — умереть от ску-



Любите ли вы запах налалма так, как любим его мы?



Спи спокойно, дорогой товарищ. А мы пока повоюем.



Билл пилотирует, Джимми расстреливает желторотых макак. Да здравствуют командный дух и демократия!



Бомбежки напалмом — главный аттракцион игры.

ки игра вряд ли даст. «Ирокез» не зря носит звание многоцелевого вертолета — в зависимости от поставленной задачи его оснащают как обычными пулеметами М-60 (ставят в дверных проемах), так и неуправляемыми ракетами на внешней подвеске. Поэтому и задания, которые ждут нас в «Вертолетах Вьетнама», можно поделить на три категории. Во-первых, это транспортные миссии — высадка пехоты, доставка различных грузов на линию фронта, возможно, эвакуация раненых. Во-вторых, нам регулярно придется поддерживать ведущие бой наземные войска. Наконец, третий вид миссий — удары по разнообразным объектам: автомобильным колоннам, катерам, бронетехнике, зданиям, укреплениям.

И все это — в очень напряженной обстановке. Под брюхом вертолета джунгли, где практически невозможно засечь противника, а вместо больших городов, которые так легко бомбить, здесь только маленькие деревушки из десятка хижин. Причем каждая такая хибара встретит посланцев далекой Америки шквальным огнем из карабинов, автоматов Калашникова и крупнокалиберных пулеметов. Кстати, любая пуля проходит через корпус UH-1 как нож сквозь масло, так что вероятность оказаться подбитым или просто потерять весь экипаж очень велика, особенно если действовать необдуманно и регулярно подставляться под выстрелы.

Впрочем, смерть в «Вертолетах Вьетнама» вряд ли наступит мгновенно — тщательно проработанная модель повреждений будет издеваться над машиной до победного. Даже выведенный из строя двигатель не сразу приведет к падению — при должном

навыке можно совершить посадку на авторотации. Правда, смысла в этом, скорее всего, не будет никакого — побегать по джунглям с табельным оружием игроку не дадут, так что миссию придется переигрывать заново.

Несмотря на наличие главного героя, во время боя можно переключаться между всеми членами экипажа: двумя пилотами и двумя бортстрелками. В чем разница? Ну, например, левый пилот обладает эксклюзивной возможностью пуска ракет, а правый может поворачивать оружие (пулеметы) на внешних узлах подвески. Бортстрелки — ребята попроще: знай себе палят каждый в свою сторону.

Управляется вертолет по привычной схеме — есть яркая, как новогодняя елка, виртуальная кабина с интерактивными приборами. Тумблеры переключаются курсором мыши, индикаторы показывают разную ценную информацию. Для удобства большая часть функций панели (за исключением режимов пуска ракет, работы радиостанции и некоторых других мелочей) продублирована на клавиатуре.

«Ирокезы» на тропе войны

Очень интересной обещает быть и летная модель «Вертолетов Вьетнама». «Ирокез» оказался довольно сложной в управлении машиной, которая требовала от пилотов постоянного внимания и не прощала даже самых мелких ошибок — потерять контроль и рухнуть на землю в результате неудачного маневра на UH-1 было проще простого.

Не простят нам ошибок и в игре. Разработчики обещают учитывать ветер, который меняет силу и направление на разных высотах, реализовать эф-

фекты «вихревого кольца» и срыва потока на лопастях — в общем, собираются усложнить жизнь игрока всеми возможными способами. К счастью, широкие народные массы могут избавиться от всего этого добра, воспользовавшись системой автоматического удержания высоты, — она сама подстроит шаг винта и обороты для поддержания заданной высоты. Наиболее хардкорные настройки летной модели можно просто отключить. Самых же слабых и ленивых ждет место бортстрелка — знай себе молоти по целям. Даже бесконечные патроны включить можно. Чтобы было еще веселее, зарядите в наушники рок потяжелее, благо игра поддерживает возможность создания собственных плейлистов.

Хотя самая лучшая музыка — это, конечно же, музыка боя. Тут вам и рев двигателя, и шум винтов, и взрывающиеся неподалеку снаряды, и главное украшение любой кабины — постоянно ругающаяся бортовая радиостанция. В отличие от большинства аналогичных игр, в «Вертолетах Вьетнама» не дадут руководить другими пилотами — вместо этого нам самим придется внимательно следить за приказами командира звена и целеуказанием наземных наводчиков. Будем надеяться, что актеры, отвечающие за озвучку, не подведут: «наговорить» качественный радиоэфир не так уж и просто.

Но еще более сложная задача — сделать качественную графику. В отличие от самолетов, вертолеты летают медленно и часто зависают на небольших высотах, откуда хорошо можно рассмотреть все детали карты. Плюс не забывайте, что в «Вертолетах Вьетнама» нас ждут

джунгли — а это очень и очень сложный ландшафт. Пока о качестве картинки, выдаваемой движком Napalm Engine, можно судить лишь по скриншотам да показанному на последней КРИ ролику. И то, и другое выглядит симпатично, но, на наш взгляд, картинке несколько не хватает жизни. Как-то уж все однообразно и искусственно. Зато спецэффекты на высоте: травка зеленеет, краска блестит, дым клубится, любимый всеми напалм горит. Жаль только, что сами «Ирокезы» напалм применять не смогут — за них это будут делать поршневые штурмовики «Скайрайдер».

Ну и напоследок несколько слов о мультиплеере, вернее — об его отсутствии. Не стоит, наверное, ругать разработчиков за это, ведь причина вовсе не в лени или нехватке времени. Просто вертолетных сражений в небе Вьетнама не было, да и быть не могло.



Если у G5 все получится, «Вертолеты Вьетнама» могут стать одним из самых необычных симуляторов за всю историю жанра. Очень уж незаезженная тема: обычно ведь берут какой-нибудь боевой AH-64 и отправляют куда-нибудь в Ирак. У нас же — старый добрый Вьетнам и мало кому известный многоцелевой UH-1. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Симулятор со здоровыми амбициями: историческая и техническая достоверность, качественный геймплей, полноценный сюжет и неплохая графика. И в то же самое время — дружелюбный к игрокам: при желании можно опуститься даже до уровня обычного тира.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 70%

В РАЗРАБОТКЕ
БУДЕМ ЖДАТЬ?

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Стратегия

ЖАНР
СТРАТЕГИЯ
ИЗДАТЕЛЬ
НЕ ОБЪЯВЛЕН
РАЗРАБОТЧИК
LEFT BEHIND GAMES
ПОХОЖЕСТЬ
POSSESSION
МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ
САЙТ ИГРЫ
WWW.LEFTBEHINDGAMES.COM

ДАТА ВЫХОДА

ДЕКАБРЬ 2006 ГОДА

LEFT BEHIND

ETERNAL FORCES

Алексей Бутрин

Любите вы христианство или не любите, но деться от него все равно никуда не сможете. Тут и современное летоисчисление, и празднование Рождества и Пасхи, и христианский рок, и, наконец, бродвейская постановка «Иисус Христос — суперзвезда». Ну а совсем скоро к этой подборке добавится еще и христианская компьютерная игра. Собственно, к тем или иным библейским заимствованиям мы уже и так привыкли: Армагеддон, демоны и ангелы, заклинания-благословения — все это знакомо, не правда ли? Тем не менее мало кто из разработчиков позиционировал свои игры как «христианские».

Первопроходцами на этом поприще решила стать новоиспеченная компания **Left Behind Games**, объявившая о разработке «христианской» стратегии в реальном времени **Left Behind: Eternal Forces**, базирующейся

на популярной на Западе книжной серии Тима Лахайя и Джерри Дженкинса.

В пассиве у Left Behind Games уже есть одна христианская игра — шутер с видом от первого лица, так и не нашедший издателя. Впрочем, разработчики сами признаются, что экшен у них получился на редкость отстойным. По мнению авторов, **Eternal Forces** — игра, принципиально отличающаяся по качеству, с вполне серьезной заявкой на успех. Ну что ж, давайте разберемся, так это или нет.

Антихрист Коля

Не стоит шарахаться от словосочетания «христианская RTS» как от бубонной чумы — **Eternal Forces** не будет делать из вас правоверного самаритянина при помощи цитат из Библии, саундтрека из церковных песнопений и тому подобных штук. В

понятие «христианская» авторы вкладывают совершенно другой смысл — интересный сюжет, увлекательный геймплей и даже (вы не поверите!) возможность поиграть за силы зла.

Книжная серия Left Behind повествует о событиях, которые произошли после описанного в Библии вознесения, когда все добропорядочные верующие проследовали прямоком в рай. На земле осталась только небольшая группа людей — **Tribulation Force** (дословно — «силы несчастья»). Их задача — приобщить к вере всех тех, кто еще пребывает во мраке безбожия, до того как начнется финальная битва добра и зла, больше известная как Армагеддон. Эти же события были положены и в сюжетную основу игры.

Действие в Left Behind развернется в одном из самых грешных городов этого мира — Нью-Йорке, который, по свиде-

тельствам очевидцев, игравших в альфа-версию игры, смоделирован вполне аутентично и узнаваемо. На дворе весьма недалекое будущее, конец света не за горами, приблизительно треть населения земного шара уже мистическим образом исчезла (оптимисты из Left Behind полагают, что именно столько на нашей планете праведников). Повсюду царит хаос и разруха, так как почти все производство парализовано из-за нехватки людей. То там, то тут начинают разгораться локальные конфликты, грозящие перерасти в очередную мировую войну. На фоне этого безобразия нормально функционирует только ООН, которую на скорую руку переиме-



Нет, это не ремейк лукасовской «Атаки клонов». Это элитные части Tribulation Force.



Серое небо, унылые пейзажи, отвратительная детализация — вот и все, на что способен графический движок Left Behind. Похоже, пора писать жалобу в небесную канцелярию.



Человек, придумавший эффект для этого «чуда», раньше наверняка разрабатывал рекламную кампанию для конфет «Смешные пузырьки».



Чем занимается эта кучка человекообразных муравьёв, решительно непонятно.

новили в Глобальное сообщество (Global Community) и доверили ей сформировать новое всемирное правительство. Лидером Global Community был избран харизматичный политик из восточной Европы — Николай Карпатия. Одним из первых его указов стало усиление вооруженных сил Сообщества — Global Community Peacekeepers.

Со стороны все выглядит вполне цивилизованно и добропорядочно, особенно на фоне всеобщего бардака. Но это только со стороны. На самом деле Колян Карпатия — это и есть Антихрист, а формируемые им миротворческие силы — не что иное, как будущие воины зла. Но, увы, понимают это только бойцы Tribulation Force, за которых нам и предстоит играть в одиночной кампании. Также в игре предусмотрен и мультиплеер, где можно будет выбрать любую из противоборствующих сторон.

Кроме описанных моментов, в сюжете найдется место и другим библейским фетишам: ангелам и демонам, Седьмой печати, четырем всадникам Апокалипсиса и так далее.

Верую, ибо абсурдно

Главную цель игровой кампании разработчики пока держат в секрете. Известно лишь, что для выполнения основного задания

придется полностью захватить Нью-Йорк. Нахрапом отвоевать город у миротворцев не получится, поэтому каждая миссия будет преследовать локальные цели, в основном связанные с борьбой за те или иные городские кварталы.

Экономическая составляющая игры имеет вполне ожидаемый религиозный уклон: в распоряжении христианских стратегов предположительно будет три типа ресурсов — еда, деньги и вера. С едой все понятно, деньги же тратятся на покупку нейтральных зданий и приобретение техники. Любое нейтральное здание (в большинстве случаев речь идет об обычных жилых домах или офисных комплексах) можно переоборудовать в казармы для тренировки бойцов, штабы, банки, госпитали и, конечно же, церкви.

Изюминка игры заключается в том, что ни одно из строений не производит юниты в привычном понимании этого слова. Практически неисчерпаемым источником живой силы для каждой из противоборствующих сторон являются нейтральные граждане. Каждый житель Нью-Йорка имеет свое собственное имя, краткую биографию, а также числовой индикатор веры (от нуля и до ста). Жители с верой от 40 до 60 — это классические нейтралы, которые не поддерживают ни одну из фракций и лишь путаются под ногами. Но как

только вера поднимается выше шести десятков, на атеистов снисходит прозрение и они автоматически примыкают к Tribulation Force, после чего их можно вооружить стрелковым оружием, укомплектовать ими экипажи танков и другой техники. Всего заявлено тридцать разных типов юнитов — от обычных пехотинцев до «святназа».

На веру горожан будут влиять различные строения (например, храмы) и творимые вами чудеса. Еще один эффективный способ воздействия на умы и души — использование специально обученных священников. Высокоуровневые клерики смогут не только пополнять наши войска из нейтральных жителей, но и даже напрямую «перекрашивать» в белый цвет солдат врага.

Однако подручные Антихриста также не собираются щелкать клювом — у них будут и собственные религиозные здания, и аналоги священников и античудеса вроде массового уничтожения мирных жителей.

А теперь давайте прикинем, что подобная стратегическая схема может дать на практике. Физическое уничтожение противника теперь далеко не самая разумная тактика. Убитый враг — это не только очередная потерянная душа, но и потенциальный недобор в своей же собственной армии. Ведь вместо того, чтобы просто замочить заблудших, их можно (и нужно) попытаться переманить к себе.

Кроме целенаправленной промывки мозгов в ту или иную сторону, настрой «электората» зависит и от других обстоятельств — например, сражений. Дело в том, что бойцов в Left Behind можно не только получать, но и терять. Устав от бесконечной войны, солдат может за просто лишиться веры, плюнуть на все и дезертировать. Особо

драматичные последствия такое бегство будет иметь в том случае, если предатель окажется, к примеру, водителем танка — остальные члены экипажа в этом случае останутся брошенными на произвол судьбы.



Графика Left Behind на данный момент выглядит угловато и неаккуратно, однако авторы уверяют, что это издержки альфа-версии, которые будут ликвидированы позже. Но даже с поправкой на это обещание ничего особого от 3D-мотора Left Behind ожидать не стоит. Больше всего разочаровывает упрощенный просчет повреждения зданий и других объектов. Например, дом в игре может быть или целым, или разрушенным — третьего не дано. Также не увидим мы и кровавых сцен: солдаты обеих фракций и мирные жители будут умирать без единой капли крови, зато их тела останутся на улицах города до самого окончания миссии. Насколько красиво реализуют обещанные добрые и злые чудеса, пока тоже неясно.

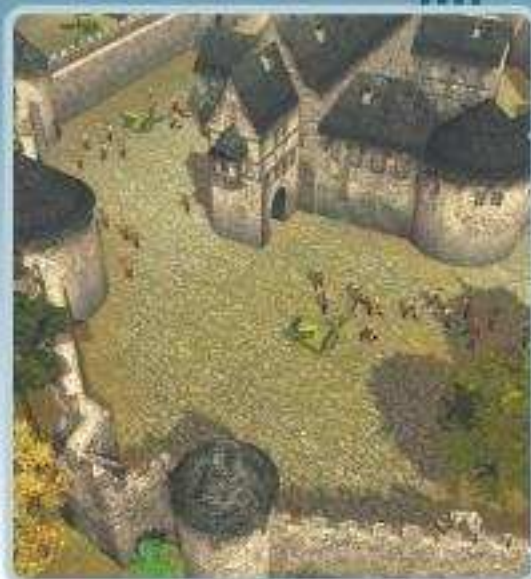
Еще большее недоумение вызывает выпяченная напоказ христианская направленность. Не исключено, что это просто неуклюжий маркетинговый ход. Ведь, если абстрагироваться от «божественности» будущей игры, перед нами предстанет вполне оригинальная, но достаточно заурядная стратегия с невыразительной графикой. ■



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Очень непонятная и странная «христианская» RTS с оригинальным, но спорным геймплеем. Судный день, совпадающий с датой релиза, все расставит по своим местам.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **70%**



сортимент скромнен — Россия и Германия. Остальные выступают в роли статистов, которые рано или поздно окажутся под нашей железной пятой. Да и сама игра на первый взгляд выглядит как две капли воды похожей на ту же самую **Hearts of Iron 2**. Есть 92 локации — вся Европа, а также прилегающие к ней районы Африки и Ближнего Востока, которые поделены между кучей государств. Стартовые условия практически полностью соответствуют исторической достоверности — но, конечно же, уже через несколько лет можно будет все переломать, установив, например, в Германии коммунизм и с наскоку откусив от Польши несколько вкусных кусочков земли. Жизнь привычна и знакома: развиваем экономику, со-

АГРЕССИЯ

Андрей Александров

Если когда-нибудь в Санкт-Петербурге, прямо на берегу реки Фонтанки, что-нибудь громко, с треском и обязательно на весь город взорвется, то знайте — ребята из **Lesta Studio** прекратили баловство с компьютерными играми и наконец-то воплотили в жизнь свою главную мечту. Ба-бах!

Вы сейчас, наверное, смакуете всю неудачность шутки, а ведь мы серьезно. Демонстрации новых игр «Лесты» в последнее время стали проходить по одному и тому же угрожающему сценарию. Вот, например, как нам показывали «Агрессию». Стол, мощный компьютер и Петр Прохоренко (руководитель проекта) в качестве провожатого. Здесь у нас, значит, глобальная карта, это сектора, а это герои. Армия — нанимается, война — объявляется! А вот уже тактический режим. Доисторические танки, гаубицы, пулеметы, конница, пушечное мясо высшего сорта — все это сейчас красиво помрет! И не обращайтесь пока

внимания на баги — ведь вы, журналисты, отлично знаете, что во всех разрабатываемых играх полагается неправильно подключить физику и научить искусственный интеллект водить юниты аккуратными кругами. Лучше посмотрите, как тщательно у нас смоделирована система морали! Видите, пехота залегла под шквальным огнем? Все, в ближайшую пятилетку она на штурм не поднимется, как вы ни уговаривайте. Попробуйте лучшее средство от паники — артподдержку. Говорят, помогает.

Ну а потом — главный трюк. Никакой спешки, никаких галопов-по-европам. Короткий крик куда-то назад: «Как там у нас сейчас вызывается атомная бомба?» «CTRL+F7!» — звучит ответ, и зловещая комбинация тут же зажимается на клавиатуре. Графический движок, еще минуточку назад с легкостью гонявший сотни юнитов по карте, захлебывается в неоптимизированной истерике и по паре кадров в се-

кунду начинает выдавливать наступивший апокалипсис. Сцена знакома, наверное, всем: сначала не видно ничего, кроме белого света, затем начинает прорисовываться ураган, затягивающий в себя все живое, потом следует картина «Победа фоллаута на отдельно взятой игровой карте». Завораживает, черт возьми.

Долгая дорога к апокалипсису

Впрочем, в финальной версии игры так вот просто взять и всех взорвать нам не дадут. Ядерная бомба появится только в самом конце и достанется лишь самым терпеливым и прилежным. Ну а пока — совсем другая картина. Европа, 1910 год. Совсем скоро Резерфорд выведет орбитальную теорию атома, и человечество станет на шаг ближе к созданию великого чудодушия. Нам же тем временем предлагается выбрать страну, которая за ручку поведет мир в пламя ядерного пожара. Ас-



А у нас тут своя собственная Хиросима! Прямо в центре Европы.



В «Лесте» рассказывают, что поначалу хотели сделать на глобальной карте свободную камеру. Но потом отказались — слишком уж необычно выглядела Европа вверх ногами.



С физикой и разрушаемостью дела в «Агрессии» обстоят самым наилучшим образом. То есть при желании можно разнести город в пух и прах, который будет разлетаться по всем заветам дедушки Ньютона.



Не любите городской бой? Тогда вперед — в пригородах есть хорошие окопы!

здаем армию, двигаем вперед науку, исполняем капризы населения и потихоньку тесним соседей, занимая все больший и больший участок карты.

Очень быстро начинаешь наткаться и на множество неожиданно оригинальных вещей. Так, игра идет не по ходам, а в самом настоящем реальном времени. Геймплей от этого серьезно не меняется (ведь всегда есть возможность включить паузу), но ощущение некоторой необычности остается.

Управление государством в «Агрессии» — самое настоящее хитросплетение из сдержек и противовесов. Экономическая система проста — несколько ресурсов, интенсивность производства которых определяется игроком. Но вот виртуальный народец попался очень капризный. Учитывать приходится, например, нацию, которой руководишь: то, что русскому в радость, для немца — смерть. Или вот политические предпочтения граждан — если они вдруг станут не совпадать с официально объявленным в стране строем, жди беды. При этом поведение народа рассчитывается отдельно для каждой локации, так что играя за тех же демократов, недостаточно будет просто грубой силой отвоевывать у соседей-коммунистов территорию за территорией. После этого придется еще и немало повозиться с вероисповеданием.

Несет сюрпризы и первая же попытка пойти и навешать туманов ближайшему соседу. Солдаты, нанятые в городах, отказываются топтать на войну без предводителя, поэтому приходится отправляться в специальный раздел меню и нанимать персонажа. Здесь в очередной раз дает знать о себе сложная политичес-

кая система: выбрали демократию — нанимайте демократов. Или если очень захочется, то представителей пары «дружественных религий», но это уже будет чревато не самыми приятными последствиями: и цена выше, и шанс возникновения народных волнений такие вот деятели повышают на «раз-два».

Стоит также отметить, что правитель страны — тоже герой, и его можно перемещать по карте. А можно и потерять, напоравшись на врага. Если же требуется сменить политический строй, то сначала следует нанять человека с правильными убеждениями, потом долго и упорно вести разъяснительные работы среди населения и только после этого совершать революцию. Мудрено, конечно, но фанаты точно будут довольны.

Наконец, последний интересный момент, замеченный нами, — это огромные ветки «квестов», доступных для каждого государства. Система очень хитрая: чем больше ваши действия расходятся с тем путем, который проделала выбранная страна в реальности, тем меньше вам будет доставаться заданий (и следовательно — бонусов от них). Грубо говоря, в самом начале игроку придется сделать неформальный выбор: либо идти на поводу у истории и наслаждаться качественной кампанией (становление коммунизма или фашизма, Вторая мировая во всей ее красе), либо плюнуть на все и получить возможность переделывать все так, как хочется.

Чего боится пехотинец

Реальное время царит и в тактическом режиме, где будет происходить очень даже масштабные драки между армиями

разных государств — например, в той сшибке, что продемонстрировали нам в «Лесте», с каждой стороны участвовало по паре сотен солдат плюс танки, броневики, разномыслическая артиллерия, то и дело прилетающие в гости самолеты. Карта ко всему этому делу прилагается соответствующая: город, на подступах к нему — изрезанная окопами равнина. Штурмовать его — одно удовольствие. Разработчики тем временем заявляют, что это вовсе не предел и в релизе все будет еще интереснее.

Сами бои пока оставляют очень странное впечатление. Тактика победы ровно одна: с помощью зорких пехотинцев обнаруживаем залежи вражеского пушечного мяса и тут же обрушиваем на него огонь пригревшейся в тылу артиллерии. Или, как вариант, вызываем на помощь авиацию. Ну и одновременно не забываем поражать двум вещам: трусливости местной пехоты и практически полной беспомощности бронетехники. Солдатня, попав в маломальски серьезную заварушку, миглом начинает паниковать. Заключается это в падении на землю и практически полном нежелании двигаться вперед — если бы пехотинцы еще и убегали с поля боя, как в той же «Второй мировой», то играть было бы практически невозможно. Исторические танки (мы участвовали в битве, которая развернулась примерно в 1915-1920 годах, — так что никаких вам «Тигров» и Т-34) выглядят как маленькие неуклюжие броненосцы, радуют взгляд мощными залпами и после этого обычно погибают. Сказки про то, как бронетехника начала века одним своим видом распугивала недалекую пехоту, пусть расска-

зывают в реальной жизни — здесь такого нет.

По крайней мере, нет сейчас. До выхода «Агрессии» осталось еще больше полугода, и не факт, что эту дату не отложат. С другой стороны, игра уже сейчас демонстрирует неслабый потенциал — красивая, глубокая, продуманная и в то же самое время не без интересных нововведений. Все, что осталось сделать «Лесте», — не торопясь реализовать все задуманное.



Ну и напоследок — еще несколько слов об излюбленном оружии создателей «Агрессии». Игра будет проходить максимум до 1950 года, а атомную бомбу дадут бахнуть за несколько лет до этого. Полномасштабный обмен ударами, правда, устроить не разрешат — как только обе стороны создают ядерное оружие, объявляется холодная война, игра прекращается, а победитель определяется подсчетом очков. Впрочем, никто не мешает вам за сорок лет захватить вообще все игровые территории и стать единоличным хозяином Европы.

P.S. Самым желанным гостям в «Лесте» уже показывают дизайн-документ новой игры. Это будет тактическая RPG в... постапокалиптическом сеттинге! Причем с возможностью применения тактического ядерного оружия. В общем, история продолжается. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Исторически-некорректная глобальная стратегия про Европу первой половины XX века, противостояние политических систем и, конечно же, ядерное оружие. Красивая графика и море дерзких нововведений в комплекте.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

60%

ВТОРАЯ МИРОВАЯ

★ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ ★



В продаже с осени 2006.



«Вторая Мировая» — масштабная тактическая стратегия в реальном времени, охватывающая основные события, происходившие в Европе с 1939 по 1945 годы, начиная с захвата Польши и заканчивая капитуляцией Германии.

★

В игре с высокой долей достоверности воссоздана атмосфера эпохи — более 150 моделей детально проработанной техники; более 100 образцов стрелкового оружия; 150 образцов униформы солдат и офицеров; четыре десятка миссий, которые разворачиваются на картах, созданных на основе документов времен Второй мировой; войска шести стран, включая советские, немецкие, британские, французские, американские и польские подразделения.

★

«Вторая Мировая» дает игрокам возможность почувствовать себя командиром реального воинского подразделения тех лет. Каждый солдат и офицер здесь — личность со своими характеристиками и умениями, которые меняются в процессе игры. Обязанность командира — беречь каждого бойца, ведь потеря даже одного из них может стоить победы.

★

«Вторая Мировая» создается на модифицированном движке «Ил-2 Штурмовик» и отличается высоким уровнем детализации, задействуя технические возможности видеокарт последнего поколения.

★

«Вторая Мировая» — это не просто игра, это настоящая интерактивная энциклопедия, в которой с высокой точностью, с использованием чертежей и фотохроники военных лет воссоздана военная техника, а также здания, военная униформа и ландшафты полей сражений.



В РАЗРАБОТКЕ
БУДЕМ ЖДАТЬ?

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР АВТОАРКАДА

- ИЗДАТЕЛЬ ELECTRONIC ARTS
- РАЗРАБОТЧИК EA BLACK BOX
- ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАЦИЯ СОФТ КЛАБ
- ПОХОЖЕСТЬ СЕРИЯ NEED FOR SPEED
- МУЛЬТИПЛЕЕР ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ
- ДАТА ВЫХОДА НОЯБРЬ 2006 ГОДА
- САЙТ ИГРЫ NFS.EA.COM

ДАТА ВЫХОДА

2006 год



NEED FOR SPEED

CARBON

Алексей Бутрин

Издавать игры почти по расписанию — это, конечно, свинство. Сразу чувствуется, что работает машина по выжиманию денег — отлично смазанная, с идеально подогнанными деталями. Ты же всего лишь долька лимона, отправленная в ее чрево.

С другой стороны, ежегодно приносить огромное количество денег способны только игры, которые, как минимум, близки к идеалу. **Tom Clancy's Splinter Cell, Prince of Persia, The Sims** — согласитесь, мы регулярно ругаем эти суперуспешные сериалы, но в то же самое время практически не можем от них оторваться. **Need for Speed** — игра того же порядка.

Друга в горы тани, рискни

Главное нововведение вынесено прямо в подзаголовок игры. «Карбон-каньон» — это название легендарного парка, очень популярного среди американских стритрейсеров. Да-да, в очередной части NFS нас наконец-то выпускают пошлать на природу (хотя и без

заездов по городским улочкам не обойдется).

Одной сменой декораций дело не ограничится. Изюминка Carbon — принципиально новая разновидность гонок под названием Canyon Duel. Победа здесь будет присваиваться самым упорным преследователям, дольше всего продержавшимся у противника на хвосте.

Впрочем, «принципиально новая» — это не более чем придумка пиар-менеджеров EA. Речь идет о старых добрых погонях, несколько переработанных и умело замаскированных под новый гоночный режим. Пожалуй, единственная действительно оригинальная идея в Canyon Duel — система набора очков. Стартовать в подобных гонках всегда придется в хвосте у соперника, а скорость начисления очков зависит от дистанции преследования. Чем ближе к «вражеской» машине, тем быстрее накапливаются очки. После прохождения дистанции роли меняются — и вот уже противник стремится догнать нас в надежде отмотать счетчик обратно.

Победитель же выясняется очень просто. Если счетчик очков больше нуля, победили мы, если меньше — соперник. Выиграть дуэль можно и досрочно: например, обогнав оппонента еще на этапе преследования. Здесь, правда, миглом встает вопрос баланса — получится ли у EA соорудить такой искусственный интеллект, обойти который будет действительно нелегкой задачей.

А еще есть и возможность досрочного проигрыша — наиболее нетерпеливые и неаккуратные гонщики вполне могут закончить Canyon Duel в виде груды металла на дне глубокого ущелья. Вы не ослышались — многолетней эпохе автомобильной безнаказанности и бессмертия наконец-то придет конец. Подобный шаг это не просто попытка разбавить сериал свежими идеями, сделать модель повреждений машин зрелищной и маломальски правдоподобной. Берите выше! Вынос почти четверти заездов за пределы городских улиц и добавление в игру возможности превратить машину в

кучу металлолома — тонкий намек на то, что стритрейсинг есть занятие антисоциальное и весьма опасное. Что-то типа «Минздрав предупреждает» или «не пытайтесь повторить ЭТО со своей машиной».

Кадры решают

Кроме грамотного переосмысления старой идеи с гонками за лидером, Carbon сможет похвастаться не менее грамотным «мародерством», жертвой которого пала недавняя стритрейсерская поделка под названием **Juiced**. Поклонники жанра не дадут соврать — в целом игра ожиданий не оправдала. Но перед тем как отойти в страну вечных чартов, Juiced успела притащить в жанр парочку неплохих идей. Лучшая из них — командные гонки — самым беззастенчивым образом позаимствована разработчиками Carbon. Да, вы не ослышались, новая часть Need for Speed будет целиком и полностью построена вокруг командных действий.



А вот и все три класса собственными персонами. Слева направо: концепт-кар, тюнер и старикан-мускулан.



45 миль в час? Ха-ха-ха, люди, установившие этот знак, явно прикалывались!



Судя по этому кадру, соревнования в Carbon будут вестись и между машинами разных классов.



Ну какой же стритрейсинг и без серебристого «бумера»?

На данный момент точно не известно, сколько соратников игрок сможет набрать в свою команду. Зато есть достоверная информация об умениях и специализациях наших помощников. Каждый член команды колесит на своей собственной машине, имея за душой один гоночный и один «гаражный» навык. Гоночные умения включают в себя три специальности — блокировщик (blocker), скаут (scout) и драфтер (drafter). Первый, как нетрудно догадаться, возьмет на себя функции «собаки на сене», мешая соперникам прорываться вперед. Скаут, наоборот, пойдет с небольшим опережением, исследуя трассу на предмет опасных поворотов, срезов и прочих приятных и неприятных неожиданностей. Сообщать о своих находках он будет по радио и при помощи специальных, хорошо заметных на трассе (при любой погоде) маркеров. По идее, роль скаута должен играть самый умелый гонщик команды: оторваться вперед не такая уж и простая задача. Или, возможно, скаут просто не будет участвовать в заезде, стартуя заметно раньше остальных.

Задача драфтера — ехать строго перед нами, создавая аэродинамический мешок с пониженной плотностью воздуха. Этот трюк можно использовать для драфтового рывка на прямых участках трассы. Непонятно, разрешат ли брать напарни-

ков на каждое соревнование или нет и какой будет система раздачи приказов подчиненным, но в целом идея командных гонок выглядит привлекательной и жизнеспособной.

Теперь перейдем к «гаражным» умениям. Их тоже три: модернизация машин, визуальный тюнинг и умение отмазать игрока от копов. Умения эти не безграничны — количество попыток строго лимитировано. Зато все навыки компаньонов можно будет развивать в ходе игры, «затачивая» помощника для тех или иных типов соревнований. Не RPG, конечно, но разнообразия добавляет. Кадровая политика также целиком отдана на откуп игроку — решение о том, присоединять или нет очередного наемника, остается за нами.

Гоночные болиды так же, как и игроки, будут обладать своей собственной специализацией. В Carbon есть тюнингованные машины (tuner), мускульные (muscle) и концепт-кары (concept). «Тюнеры» — обычные серийные автомобили, только проапгрейженные для гонок. Это самая маневренная категория машин, но и самая медленная. Наилучшие скоростные показатели смогут обеспечить классические «мускулики» — спорткары 70–80-х гг. Но и приручить этих монстров сложнее всего. Концепт-кары — эти автоконфетки стоимостью четверть миллиона каждая (минимум) —

своего рода золотая середина. Умеренно маневренные, умеренно быстрые — идеальный выбор для новичка. Причем новичка очень богатого.

Из других важных особенностей нельзя не упомянуть о возвращении режима «фигурного катания» с постоянными заносами (drifting), который был в обеих частях Underground, но отсутствовал в **Most Wanted**. Не обошлось без изменений и здесь — поскольку каждый уважающий себя любитель NFS довольно быстро открыл и довел до автоматизма «бесконечный» занос змейкой, который можно применять даже на прямых участках трассы, «карбоновую версию» дрифтинга пришлось очень серьезно переработать. Ключевое отличие заключается в том, что зоны, где можно набирать очки, отныне есть только в поворотах, поэтому любые финты на прямых участках не принесут никакого результата. Срываться в занос на поворотах машина теперь будет чуть ли не самостоятельно — достаточно повернуть руль и нажать на педаль газа.

Но тебе еще раз!

Саундтреки и звуковое оформление игр EA всегда находятся на столь высоком уровне, что обсуждать подобные вещи как-то даже и несерьезно. Вряд ли Carbon станет исключением — наверняка десятки известных хип-хопперов и электронщиков уже протирают штаны в студиях, записывая эксклюзивные треки для новой игры.

А вот с графикой все, увы, уже не так радужно. Поскольку NFS игра массовая, заточить Carbon исключительно под новое поколение консолей и упустить таким образом огромную массу народа EA не решилась. Это печально — судя по скриншотам и роликам, в визуальном плане Carbon практически не отличается от **Most Wanted**. Традиционно чуть больше повезло

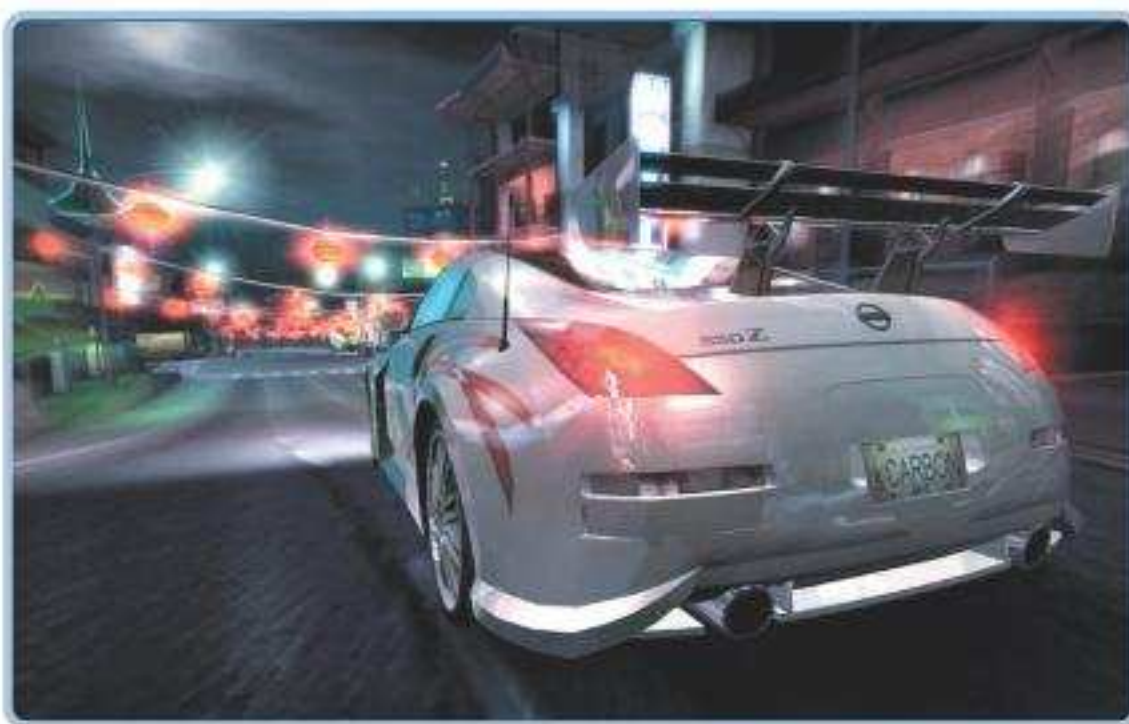
версиям для Xbox 360 и PC — здесь и детальные текстуры, и лишняя порция полигонов для моделей, и красивое освещение.

Стремясь компенсировать устаревшую графику, EA предлагает новое развлечение для любителей тюнинга — autosculpt, идея которого заключается в ручной «лепке» различных деталей вашей машины. К примеру, для колес можно задать ширину резины, диаметр колпаков и уровень их закрученности. Для спойлера — угол наклона, ширину, скосы и так далее. Здорово, конечно: если и раньше можно было сделать машину, мало похожую на другие, то теперь возможности открываются ну просто безграничные.



Ну и напоследок еще один маленький интересный факт. Дело в том, что в Carbon нашлось место самым настоящим сражениям за районы. То есть приезжаем на новый клочок карты, выигрываем в жестоком поединке (кто это тут достал мониторинг? мы о гонках говорим!) у местных королей стритрейсинга — и наслаждаемся дарами победы. Например, доступом к гаражу, хозяин которого может подогнать уникальные детали.

Вообще, за все вот за это EA стоит только сказать спасибо. Каждая стритрейсерская NFS — абсолютно новая игра, а не просто набор новых карт и машин. Огромный город в Underground 2, лихие полисмены в **Most Wanted**, а теперь вот просторные каньоны громадного парка, командная игра и самые настоящие сражения. ■



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Заезды в Carbon начнутся уже в ноябре. Ну а пока воспитывайте в себе командный дух, готовьтесь к войне за районы и учитесь спортивному ориентированию.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 70%

- **ИЗДАТЕЛЬ:**
1C
- **РАЗРАБОТЧИК:**
AVALON STYLE ENTERTAINMENT
- **ПОХОЖЕСТЬ:**
 - ЭКСПЕДИЦИЯ-ТРОФИ:
 - МУРМАНСК-ВЛАДИВОСТОК
 - 4X4 SCREAMER
 - 4X4 OFF-ROAD RACING
 - СЕРИЯ 4X4 EVOLUTION
- **МУЛЬТИПЛЕЕР:**
ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ
- **САЙТ ИГРЫ:**
[HTTP://4X4GAME.RU](http://4x4game.ru)

ДАТА ВЫХОДА

КОНЕЦ 2006 ГОДА



дом спорта занимаются исключительно фанаты экстремально-го вождения, готовые вкладывать свой кровный рубль в тюнинг машины и в дорогостоящий ремонт после гонок.

Собственно говоря, именно такие люди и решили создать «Полный привод: УАЗ 4x4». Как выяснилось, лидер проекта Ренат Незаметдинов не только игры делает, но и сам активно участвует в подобных покатушках. Ну а так как «УАЗ 4x4» создается под чутким руководством людей, которые не понаслышке знакомы с этими машинами и соревнованиями, то за достоверность игры можно быть спокойными уже сейчас.

Впрочем, это вовсе не означает, что «Полный привод: УАЗ 4x4» станет игрой, рассчитанной только на безумных фанатов, ко-

ПОЛНЫЙ ПРИВОД: УАЗ 4x4

Степан Чечулин

Удивительно, но ситуация на российском игровом рынке изрядно напоминает то, что происходит с российским автомобильным рынком. Там наш уже, кажется, совсем легендарный АвтоВАЗ буквально каждый год представляет на модных автовыставках концепт-модели своих новых автомобилей, которые, по обещаниям, вот-вот поступят в серийное производство и уж точно будут не хуже какой-нибудь иномарки средней руки. Однако на деле все получается иначе. До серийного производства добирается ничтожно мало проектов, а широко разрекламированная «Калина», о которой так долго пели пиарщики АвтоВАЗа, на деле оказалась жутко дорогой помойкой. А теперь вспомним всех тех же «Корсаров 3», LADA Racing Club и другие громкие российские проекты, не оправдавшие наших надежд, и все станет очевидно.

Впрочем, ситуация на нашем игровом рынке все-таки лучше, чем на автомобильном, и хорошим тому примером вполне может стать новый автосимулятор от Avalon Style Entertainment с выразительным названием «Полный привод: УАЗ 4x4». Буквально в конце августа этого года добрые люди из означенной студии пригласили нас в свой офис, где во всей красе показали почти готовую и уже полностью рабочую версию игры.

Бездорожье

Вероятно, каждый из вас в курсе, что из себя представляет УАЗ. Если же вдруг нет, то поясним, что это такой внедорожник, который в нашей стране по праву считается одним из самых надежных автомобилей, способных пройти практически через любую распутицу и вылезти из совершенно диких ям на дорогах. За-

метим, что в последнее время в России активно набирает обороты мода на гонки на такого рода внедорожниках. Пока, конечно, все довольно местечково — собираются несколько отчаянных команд со своими затюнингованными по самое не балуй УАЗами и устраивают многочасовые заезды, суть которых, в большинстве своем, сводится к тому, чтобы преодолеть полосу чертовски тяжелых препятствий, но чтобы при этом и машина где-нибудь в болоте не затонула, и мотор не сдох, и пилоты до финиша доехали. Пока никакой официальной поддержки этой затеи нет, спонсоров тоже немного, так что лихие водители-победители в качестве призов за первое место обычно получают либо скромные \$500, либо банку машинного масла. И это при том, что на ремонт машины после гонки зачастую уходит от \$1000 и более. Так что, как вы понимаете, этим ви-



Одно из самых сложных препятствий — переехать бурную реку по хлипкому деревянному мосту.



Знаменитая УАЗовская «Буханка». Гроза бездорожья и чайников.



Все та же «Буханка», но уже затюнингованная по самую макушку.



Если плохо рулить, то машина легко может застрять и в болоте или даже увязнуть в глубоком песке.

торым нравится самолично растачивать двигатель, менять свечи зажигания и, бодро размахивая лопатой, выкапывать застрявшую в грязи машину. Все-таки разработчики стараются сделать игру, ориентированную на широкий круг игроков, так что освоить здешний геймплей сможет каждый, даже далекий от автомобилей человек.

Суть всего шоу очевидна — выбираем тачку по вкусу (всего их четыре — UAZ Hunter, UAZ 2206, UAZ Patriot и UAZ Patriot Pick-up) и отправляемся на соревнования. Колесить предстоит по самым что ни на есть родным местам нашей страны — тут вам и средняя полоса России, где водителя ждут размытые колеи, крепкие ухабы и куча деревьев, и Байкал, где придется проявить мастерство вождения, проезжая по узеньким серпантинам, когда один неверный маневр может отправить машину в пропасть. Все-таки разработчики приготовили пять локаций и каждую старались сделать непохожей на другие. Получилось неплохо, но с ходу отличить Карелию от, скажем, тайги, не так-то просто. Везде одинаковые деревья, грязь, реки, разве что небо в тайге отчего-то очень-очень голубое. Прямо-таки нереально голубое.

Визуально трассы выглядят вполне достойно, но пока им явно не хватает интерактивности и детализации. То есть вроде едем по лесу, но деревьев мало, и ощущения, что едешь в густой чаще, почему-то не возникает.

А мы на танке

Главное разочарование в «Полном приводе: UAZ 4x4» ждет любителей очень быстрой езды. У нас тут, видите ли, не **Need for Speed**, где гонки проходят на хорошем асфальте и машины почти все время двигают-

ся со скоростью 200+ км/ч. В нашем случае главное (как и в реальных гонках) — ехать не столько быстро, сколько умело. Ведь главным препятствием на пути джипера станет не летящий по соседней полосе конкурент (к слову, на трассе вы будете в гордом одиночестве, ибо соперники едут как бы тоже в порядке строгой очереди, так что основная задача «выбить» лучшее время), а всякие там кочки, бревна, ямы, грязь и т.д. Учитывая, что физика в игре честная, преодолевать ухабы на скорости 60 км/ч (к примеру), крайне не рекомендуется — от столь дерзкого маневра автомобиль, скорее всего, просто-напросто перевернется, а вы потеряете драгоценные секунды, въезжая обратно на трассу. Поэтому приходится проявлять просто чудеса руления, ловко и желательнее не сильно сбрасывая скорость и объезжая препятствия, которые в изобилии разбросаны на дороге.

После часа игры выяснилось, что такой вот геймплей не только чертовски увлекателен, но очень похож на реальную жизнь, ибо в настоящих соревнованиях все так и происходит — пилот редко едет на скорости, превышающей 50

км/ч, и с абсолютно сатанинским энтузиазмом крутит баранку. Особенно здорово ощущения передаются при игре с хорошим рулевым управлением, ибо разница в тупом нажатии на кнопки клавиатуры и кручении баранки, прямо скажем, весьма ощутимая. Поверьте, если вы хотите получить стопроцентное удовольствие от игры, рекомендуем уже сейчас запастись качественной гарнитурой, потому что в противном случае как минимум половина впечатлений будет потеряна.

В процессе гонки автомобиль будет всячески мяться и биться. В конце концов у него вылетят стекла, кузов покроется добротным слоем грязи, а подвеска или мотор запросто могут выйти из строя, приблизив тем самым к нулю ваши шансы на победу. Впрочем, бороться с подобными проблемами можно не только умелым вождением, но и всяческими улучшениями своего автомобиля. В реальной жизни на «чистом» UAZe никто, понятно, не гоняет, ибо старый добрый «козел» таких нагрузок не выдержит и умрет в первой же серьезной яме. Так что гонщики, прежде чем выйти на трассу, от души тюнингуют автомобиль, заменяя там все что можно и что нельзя, и только после этого принимают участие в

серьезных заездах. В «Полном приводе» все точно так же: заработанные на соревнованиях деньги вы тратите на улучшение машины: ставите усиленные бампера, меняете подвеску, устанавливаете шины большего диаметра и т.д. Очевидно, что затюнингованная по самую макушку машина и ездит, и управляется лучше, да и вообще вероятность поломки в дороге резко снижается. Огорчает только то, что нас ждет не изобилие запчастей а-ля NFS, а условные апгрейды с первого до третьего уровня.



Подводя промежуточный итог, можно сказать, что пока у Avalon Style Entertainment получается вполне себе симпатичная игра. Никто не бросается громкими заявлениями о том, что нас ждет революция в жанре, и не обещает золотых гор. Судя по всему, это будет в меру красивая и технологичная игра с достаточно увлекательным геймплеем, где в главной роли будут наши родные машины, а гонять мы будем по опять-таки родным российским просторам. Остается надеяться, что финальный релиз не будет зарублен глюками, багами и другими проблемами, которые легко могут утопить любую, самую интересную игру и которые, словно злой рок, преследуют отечественные игры. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Заманивая возможностью погонять на родных UAZах по родному российскому бездорожью. Сегодня игра выглядит неплохо, и мы очень надеемся, что финальный релиз не будет испорчен извечными российскими болезнями вроде багов, глюков и т.д. Ждем, друзья, ждем и надеемся на лучшее.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 90%

ИЗДАТЕЛЬ

2K GAMES

РАЗРАБОТЧИК

FIRAXIS GAMES

ПОХОЖЕСТЬ

СЕРИЯ RAILROAD TYCOON

МУЛЬТИПЛЕЕР

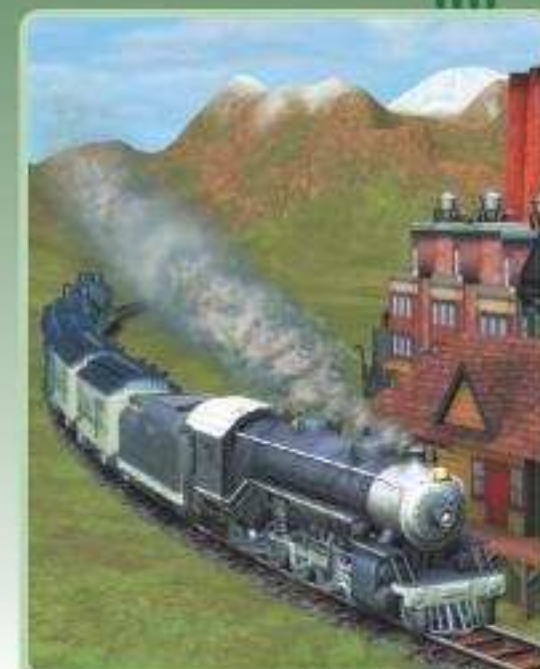
ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ

САЙТ ИГРЫ

WWW.SIDSRAILROADS.COM

ДАТА ВЫХОДА

ОКТАБРЬ 2006 ГОДА



мосты в Railroads! можно будет возводить не только прямые, но и с закруглениями.

Еще больше впечатляет то, что для постройки всех этих радостей не придется излишне напрягать серое вещество в голове и продирааться сквозь дебри интерфейса. По удобству и скорости строительства железных дорог Sid Meier's Railroads! должна оказаться вне всякой конкуренции. Разработчики гарантируют, что практически каждый элемент игрового окружения будет реагировать на прокладку рельсов, — даже при ведении дороги через город здания в последнем будут автоматически «расступаться». Разумеется, в дополнение к умным и полностью автоматизированным «путеукладчикам» появятся и возможности для тонкой настройки прокладываемых трасс.

SID MEIER'S RAILROADS!

Алексей Бутрин

Важные новости принято озвучивать без выпендрежа и витиеватых вступлений. Поэтому слушайте: «**Firaxis Games** буквально со дня на день отправит в печать **Sid Meier's Railroads!** — ремейк легендарного **Sid Meier's Railroad Tycoon** двадцатишестилетней давности». И на этом, пожалуй, окончим наше «долгое и пространное вступление».

Тайкун стратегии не товарищ!

Первый вопрос, который приходит в голову как поклонникам «поездных» стратегий, так и просто «сочувствующим», — почему из названия игры исчезло слово **tycoon**? Разработчики по этому поводу дают исчерпывающий и вполне ожидаемый ответ: это слово настолько опошлено и затаскано многочисленной армией дешевых поделок, что уже заочно вызывает неприязнь. Тогда как **Railroads!** — это не просто

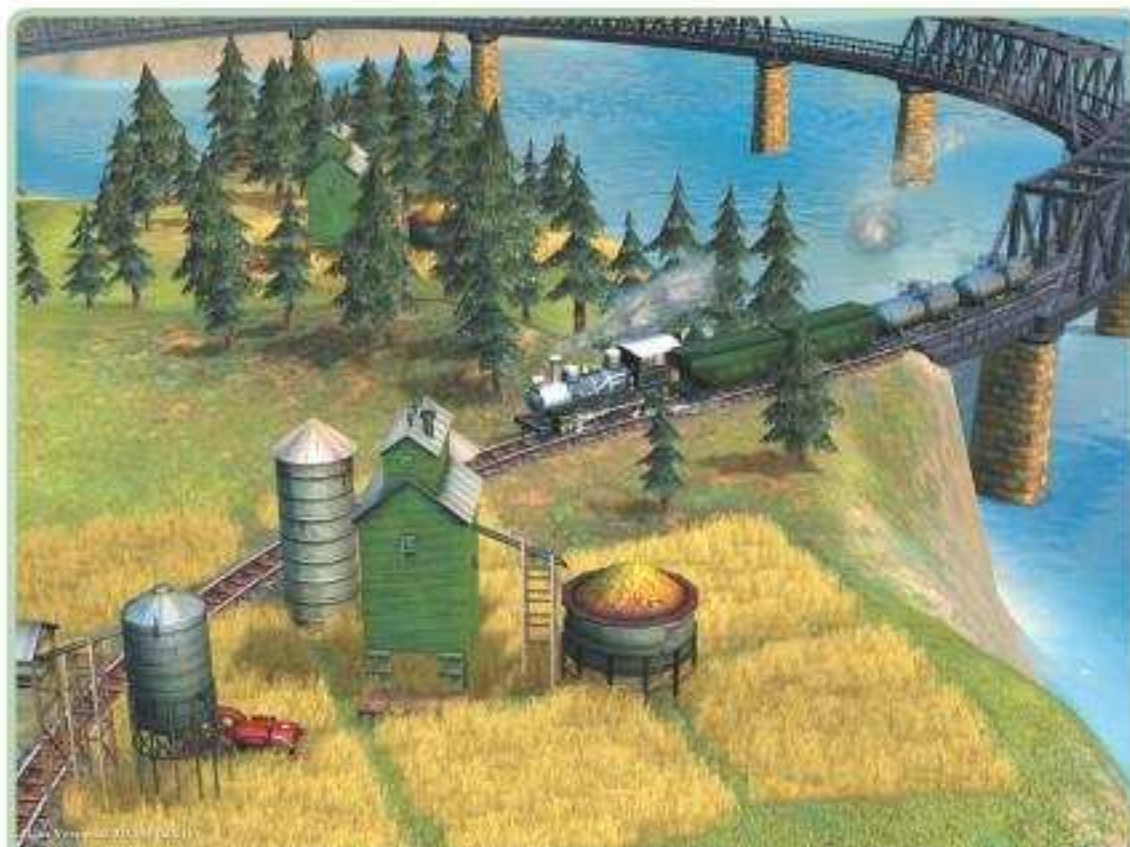
банальное продолжение или ремейк, а возвращение к идеологическим истокам серии.

Другими словами, **Firaxis** клятвенно обещает вернуть нам утраченные идеалы игр этого жанра — увлекательность, многогранность и визуальный лоск (по меркам своего времени, первый **Railroad Tycoon** был весьма красивой игрой).

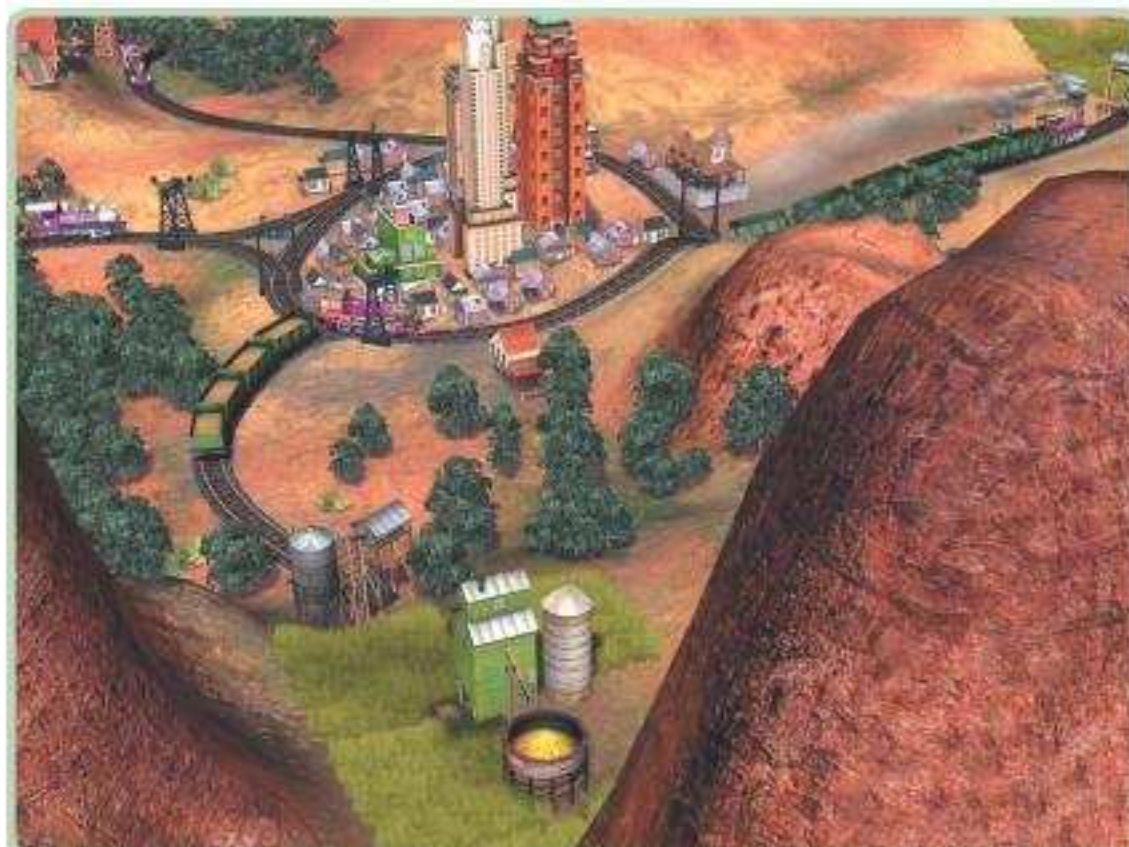
Начнем с очевидного — с графики. Надо быть или слепым, или просто бездушным, чтобы не оценить по достоинству пасторальную благодать местных пейзажей или эстетическое совершенство многочисленных сооружений: зданий, станций, вагончиков, а главное, локомотивов. Для тех, кто склонен больше верить сухим фактам, чем собственным глазам, небольшое уточнение — в основе **Railroads!** лежит движок **GameBryo**, хорошо знакомый всем любителям стратегий по **Civilization 4**. Кстати, благодаря

доработанной графике и отпущенной в почти что свободный полет камере, **Sid Meier's Railroads!** выглядит едва ли не вдвое лучше **Civilization 4**. А главное попадание в десятку — это яркая и сочная, но при этом ничуть не раздражающая цветовая палитра (сами художники называют ее «дружественно-утопичной»).

Но вообще-то красота — это еще не все. Не менее важная вещь — удобство. Вспомните, например, как коряво прокладывались мосты и насыпи в **Railroad Tycoon 3**, и это утверждение уже не покажется вам высосанным из пальца. А теперь еще раз посмотрите на скриншоты **Railroads!** и обратите внимание, насколько плавно меняются углы спусков и подъемов железнодорожного полотна. Посмотрите, как насыпи компенсируют неровности ландшафта и как ювелирно точно соединяют два разных берега мосты. Кстати,



Прекратим пьянство среди мостостроителей! Уже пятый кольцевой мост в этом году!



Деревня Небоскребово где-то в Калифорнии.



Иногда попадаются настолько красивые кадры, что закрадывается подозрение — уж не монтаж ли?



В этом сезоне снова в моде жизнеутверждающий зеленый.

Но есть нюанс!

Несмотря на новый движок, обещания невиданной интерактивности и фокусы с названием, Railroads! сделана абсолютно из того же теста, что и ее предшественницы: покупка поездов, прокладка маршрутов, развитие промышленности и городов, научно-технический прогресс, рыночные колебания, биржевые спекуляции. К счастью, акценты на этих элементах будут составлены несколько иначе, чем, скажем, в **Railroad Tycoon 3**.

Судите сами. Тот же Railroad Tycoon 3 самым натуральным образом провоцировал игрока на выбор экстенсивной стратегии. Логистика, грамотная конфигурация подвижного состава, тактические хитрости при прокладке трасс, стратегические изыски? Да полно вам! Все было куда как проще: знай себе запускай эшелоны подлиннее и стриги купоны, снисходительно поплеывая на подъемы и спады на рынке. Небольшие отклонения от подобной схемы наблюдались лишь в отдельных миссиях на самом высоком уровне сложности. В результате заниматься отдельными «паровозиками» было не только некогда, но и незачем, а кучи локомотивов и составов стремительно сливались в одну огромную безликую массу. Получался забавный парадокс — в игре про поезда мы «играли» в созерца-

ние итоговых балансовых таблиц и методичное нажатие кнопки BUILD NEW TRAIN. Собственно, подобный перекося геймплея и есть чистой воды «тайкунство», столь презираемое всем прогрессивным человечеством. Другие игровые элементы третьей части Railroad Tycoon — биржа, промышленность и особенно искусственный интеллект — разочаровывали не меньше.

Не хуже нас с вами осознавая промахи предыдущих частей серии, Firaxis обещает вернуть каждому винтику игровой системы былую значимость и увлекательность. Как и раньше, одной из важнейших игровых задач будет максимизация прибыли буквально с каждого поезда вашей железнодорожной империи. Двадцать различных типов грузов, включая уголь, сталь, оружие, автомобили, продукты питания, а также три десятка уникальных сельскохозяйственных и промышленных производств, позволят организовывать весьма сложные производственные цепочки. Кстати, одни и те же ресурсы в разных регионах могут использоваться по-разному. Например, в США сталь пойдет на производство автомобилей, тогда как европейские предприятия станут делать из нее оружие. Усложнится даже такое нехитрое занятие, как перевозка пассажиров. Дело в том, что путешественники научатся оценивать в

числе прочего и затраты времени при использовании ваших рейсов. Поэтому к добавлению каждого нового вагона в состав следует подходить критически — удлинение поезда не только снизит скорость, но и увеличит время обслуживания на станциях.

Вновь приобретут смысл биржевые спекуляции, и опять появится риск скупки вашего контрольного пакета акций конкурентами. Кроме коварной игры на бирже, AI будет щедро пакостить и в других деловых сферах, например, пытаясь монополизировать различные типы производств, активно строя трассы на перспективных направлениях и так далее. В общем, заскучать железяка не даст. Но и впадать в панику по поводу сложности грядущего релиза не стоит. Зубастость компьютера можно будет гибко настраивать или вовсе отключать некоторые опции, в частности — возможность биржевого захвата вашей компании. В конце концов, никто не запретит плюнуть в алчную морду капитализма и пойти резвиться в сверхгуманную песочницу или мощный редактор карт и сценариев.

Еще одной интересной тактической составляющей игры станет прогресс, реализованный в виде случайных изобретений, например, улучшающих характеристики локомотивов. Эксклюзивные права сроком в два десятка лет на такие изобретения будут продаваться с аукциона.

Лучшие поезда в мире!

Да-да, давайте, кстати, остановимся подробнее на локомотивах. В игре запланировано более чем три десятка различных паров, тепло- и электровозов, включая ультрасовременные скоростные локомотивы. Скажем прямо, хотелось бы минимум два в два больше (чует сердце — еще пару

десятков зажали для аддонов), но дареному паровозу в котел, как говорится, не смотрят. Каждый поезд в Railroads! можно раскрасить по нескольким замысловатым схемам. Кроме этого, можно будет украшать составы логотипами компании, надписями и так далее.

В игровую кампанию войдет более десятка различных карт, как минимум половина из которых — на североамериканском континенте. Вниманием разработчиков не обделены и другие «железнодорожные патриархи»: Великобритания, Франция и Германия. Помимо исторически аутентичных миссий, в которых нам придется соревноваться с пятнадцатую реально существовавшими железнодорожными магнатами, в игру войдет и несколько вымышленных карт.

Достойное место в геймплее займут и многопользовательские режимы игры по локальной сети и в интернете. В мультиплере сможет сразиться до четырех игроков, причем в числе прочего обещан и «кооператив».

■ ■ ■

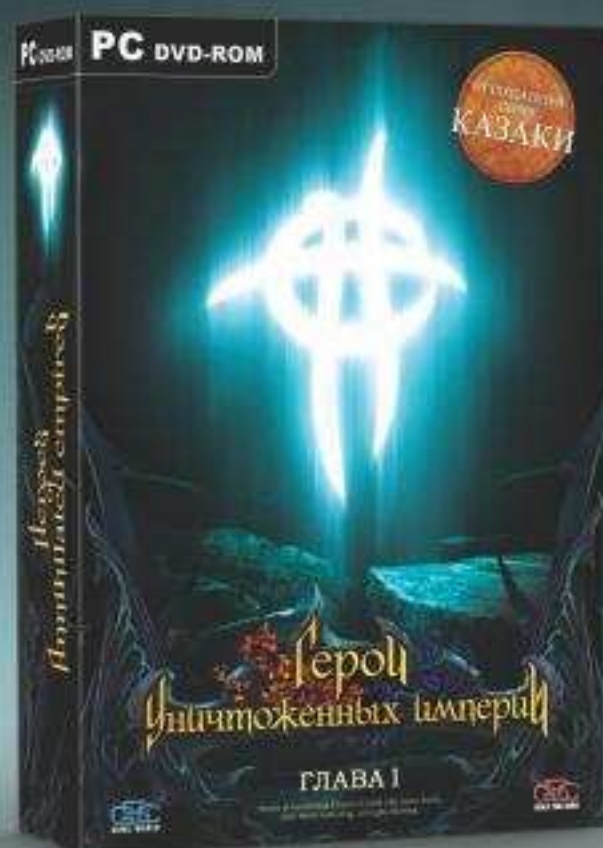
В заключении обычно принято долго рассказывать, что это будет за игра и зачем ее стоит ждать. Но мы продолжим начатую традицию и напишем коротко. Ждать. Просто. Стоит. Хита не обещаем, но как минимум перед нами очень серьезная попытка вдохнуть свежую струю в застоявшийся жанр. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Вы всегда мечтали о красивой игрушечной железной дороге? Sid Meier's Railroads! — самый лучший способ окунуться в эту мечту.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 80%





Приходит время, когда открываются тайны древности...
Найди ответы в трилогии "Герои Уничтоженных Империй".



МАГИЯ СУЩЕСТВУЕТ. ПРОСТО ПРИСМОТРИСЬ.

Игра «Герои уничтоженных империй» выпускается вместе с одноименной серией книг от сценариста игры, обладателя премии ЕуроСоп «Лучший писатель-дебютант Европы» Ильи Новака. Читайте первые три романа серии: «Некромагия», «Магия в крови» и «Битва деревьев»

www.heroesofae.com

Heroes of Annihilated Empires © 2006 GSC Game World, GSC World Publishing. Все права защищены.



ЖАНР
ПОШАГОВАЯ ТАКТИКА
ИЗДАТЕЛЬ
ND GAMES
РАЗРАБОТЧИКИ
TARGEM STUDIO/NIVAL
INTERACTIVE
ПОХОЖЕСТЬ
■ НОЧНОЙ ДОЗОР
■ ОПЕРАЦИЯ SILENT
STORM
МУЛЬТИПЛЕЕР
НЕТ

ДАТА ВЫХОДА:

ОСЕНЬ 2006 ГОДА

WWW.NIVAL.COM/W2_RU



Андрей Александров

ДНЕВНОЙ ДОЗОР

Ночной и Дневной дозоры, могущественные «магические спецслужбы», созданные, чтобы хранить баланс добра и зла в мире, успешно продолжают свое шествие по шпалам коммерциализации. Сначала нескончаемый книгосериал от главного фантаста страны Сергея Лукьяненко, потом две суперпопулярные (в России, граждане, в России) экранизации, ну а напоследок — лавина игропродуктов. Чтобы, понимаешь, околдованная аудитория выдоила из себя все свои соки.

Больше года назад мы уже препарировали Nival-тактику «Ночной дозор». Казалось, у игры было все, что нужно для абсолютного счастья: графический движок и прочее генетическое наследие «Операции Silent Storm», опытная команда разработчиков, интересный сеттинг, материалы со съемочной площадки фильма. Но чуда, увы, не случилось. «Ночной дозор» делался с расчетом на повалившую из кинозалов широкую аудиторию — и это в итоге не самым лучшим образом повлияло на его интересность. Игра оказалась слишком простой для хардкорных фанатов тактик. Пресловутые же ширнармассы надо заманивать зрелищностью, экшеном и напряженностью — чего у «Ночного дозора» не было. В итоге — обычная игра с громким названием. Не провал, но и ничего особенного.

Тем не менее вещать нос никто не стал. Светлых сменили Темные, слово «Ночной» в названии превратилось в «Дневной», а разработку игры поручили компании Targem Studio (ниваловцы, правда, тоже приложили к ней руку, но их роль скорее ограничивается предоставлением движка да консультациями; основную же работу выполняет «Таргем»).

Темнеем, граждане, темнеем!

Разумеется, столь серьезные перетасовки наша журнальная инквизиция не могла оставить без своего пристального и беспристрастного внимания. На ковер был вызван Николай Селезнев, ведущий дизайнер проекта «Дневной дозор» — а следовательно, и человек, напрямую ответственный за все эти безобразия. Давайте посмотрим, что он скажет в свое оправдание.

ИМАНУИЛА Николай, начнем с ваших отношений с «Ночным дозором». Не скрывайте — нам все известно о связях «Таргема» и «Нивала». Наверняка ведь играли перед тем, как взяться за свой проект. Какие впечатления произвел на вас «Ночной дозор», чем понравился, а чем нет?



[Николай]

Играли, причем не без удовольствия. Несомненные плюсы «Ночного дозора» —

оригинальный и популярный сеттинг, известные персонажи, циничные диалоги и шутки (большинство текстов для игры писал молодой отечественный фантаст Леонид Каганов. — Прим. ред.). Сам движок также не подкачал — возможность разрушать заклинаниями окружающий мир, физика, разлетающиеся в разные стороны враги. Бодрит, знаете ли! В целом у «Нивала» получилась крепкая развлекательная игра.

Главным же минусом я считаю некоторое однообразие игрового процесса — особенно оно становится заметно начиная с середины игры. Именно этот недостаток мы и постарались исправить, сделав миссии в «Дневном дозоре» как можно разнообразнее.

ИМАНУИЛА А с какими же целями «Дневной дозор» приходит на место «Ночного»? Это продолжение, развивающее идеи оригинала, или что-то свое, совсем не похожее на все, что было раньше?



Николай Селезнев. «Серый кардинал», который стоит за виртуальным Дневным дозором.



[Николай]

Любой, кто читал книгу или смотрел фильм, должен знать, что оба Дозора (и Ночной, и Дневной), несмотря на всю разницу в идеологии, очень похожи друг на друга. Поэтому и игра наша в первую очередь будет полноценным продолжением, которое предло-

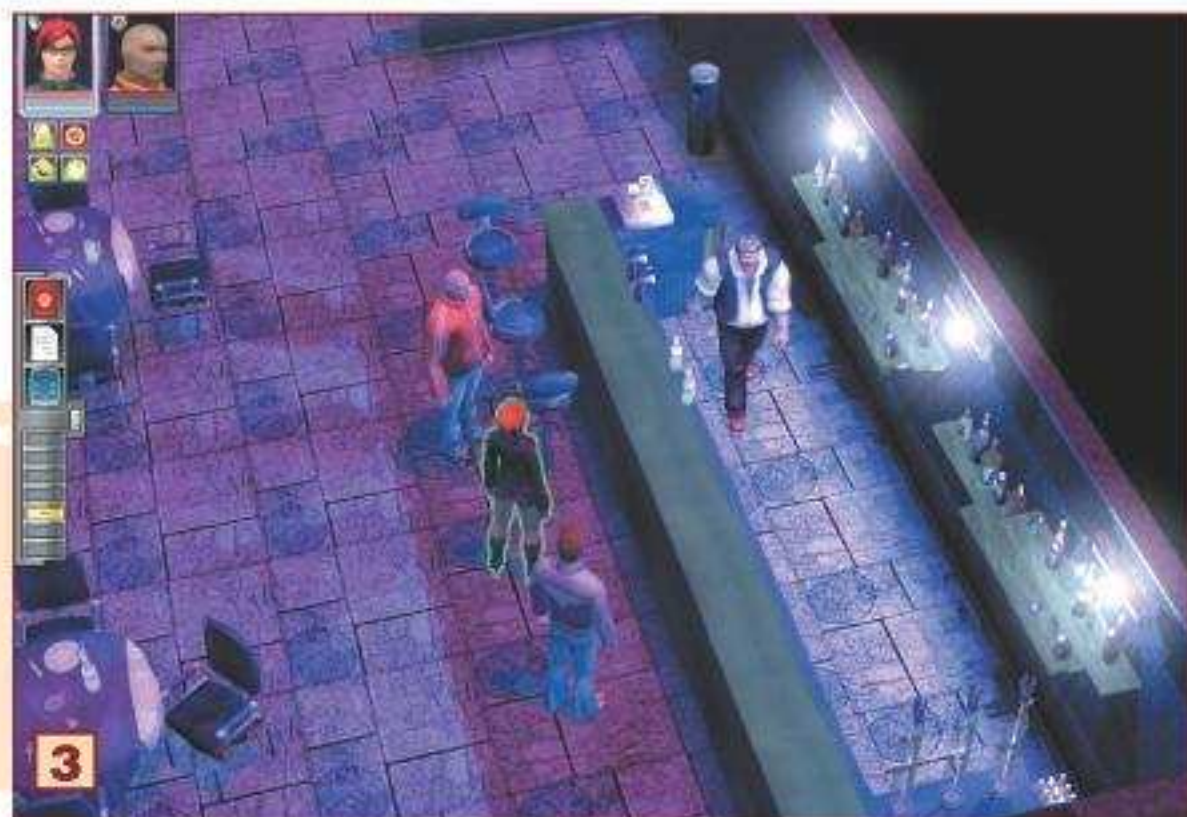
- 1 Пока рядовые сотрудники Дозоров выпускают друг дружку начиненные маной потроха, их руководство, видите ли, изволило сыграть в шахматы. Да еще и с девочками!
- 2 Интересно, скелеты боятся файерболов? Впрочем, скоро проверим!
- 3 Алкоголизм, разврат, наркомания, разбавленное пиво — именно в такой вот антисанитарии приходится работать оперативникам Дневного дозора.
- 4 Анна, от вас сегодня с самого утра бьет током! Когда вы, наконец, прекратите носить этот дурацкий свитер!



1



2



жит всем «новые улучшенные приключения» в привычном мире. Стремление сделать что-то оригинальное, несомненно, тоже присутствует, однако кардинально менять игровой процесс мы не стали.

Вместо этого мы решили поменять сторону и дать игроку возможность выступить за Темных, ощутив себя не спасителем человечества в сияющих доспехах, а вполне прагматичным и эгоистичным Иным, который преследует личные цели даже в играх, затеянных Великими магами. Отметим, что жить ему будет куда веселее и комфортнее — ведь мы постарались улучшить практически каждый элемент геймплея.

ВМАНУЛЯ И в какую же перестрадаю нас заведет темная дорожка? Насколько сюжет «Дневного дозора» пересекается с историей предыдущей игры? Встретим ли мы старых героев, узнаем ли развитие виденных уже событий?



Наш сюжет продолжает историю, начатую в «Ночном дозоре», и посвящен он взаимоотношениям старых знакомых, Стаса и Анны. Конечно же, придется встретиться и с другими известными персонажами, а кое-кому — даже намять бока.

ВМАНУЛЯ А как насчет пересечений с одноименным фильмом, с тамошними героями?..



История «Дневного дозора» — это самостоятельное приключение, которое происходит параллельно с событиями картины и практически не пересекается с ними. Но мы встретим некоторых киноперсонажей — например, ведьму Алису, которая примет самое активное участие в игре. Озвучивает ее, как и полагается, Жанна Фриске.

ВМАНУЛЯ Точно встретим? Или вы планируете сюжет в высшей степени нелинейный, со множеством вариантов развития и дорожек, по которым дано пойти игроку?



Нет, мы ограничились лишь нелинейностью в прохождении миссий, причем доступные способы будут зависеть от того, каких напарников вы подберете в команду. Некоторые из них умеют решать спорные ситуации миром, позволяя избегать нежелательных боев.

Воюйте веселее!

Пожалуй, главным недостатком «Ночного дозора» была примитивная боевая система. От потрясающих сражений «Операции Silent Storm» со множеством тактик и хитростей в игре не осталось и следа — лишь тоскливое зрелище стоящих столбами магов, которые лениво перебрасываются файерболлами. Через некоторое время свою ошибку поняли даже разработчики и выпустили переиздание, в работе над которым принял участие Novik, один из создателей замечательного «Серпа и молота». В «Дневном дозоре» нам обещают сделать игровой процесс еще лучше и увлекательнее.

ВМАНУЛЯ Мы просто уверены, что поганцы Темные приготовили немало хитрых тактик, оригинальных ходов и других новых боевых приемов. Расскажите подробнее, что же ждет в «Дневном дозоре» тех игроков, которые любят решать проблемы с помощью здорового файерболла?



Много чего. Во-первых, увеличится дальность действия части заклинаний — ведь теперь их можно «перебрасывать» от персона-

жа к персонажу. Например, стоящий на переднем краю оборотень способен «поймать» файербол, брошенный издалека магом, и перенаправить его во врагов.

Во-вторых, у нас будет немало комбинированных заклинаний. Это в основном навороченные версии стандартных спеллов, для проведения которых придется объединить усилия сразу нескольких персонажей.

ВМАНУЛЯ А что с магией? Какие новые заклинания появились?



Так как мы играем за Темных, то и арсенал расширился в основном у них. Заклинания, естественно, отличаются в темную сторону — вытягивание жизненных сил, использование людей в качестве щита и просто прямое уничтожение врагов. Кроме того, со временем главная героиня научится превращаться в могущественного Демона, в облике которого она в одиночку может противостоять целой группе врагов.

ВМАНУЛЯ Фанатам тактик «Ночной дозор» показался очень простой игрой. А что, по-вашему, они скажут про «Дневной дозор» — повысилась ли сложность по сравнению с оригиналом? И если да, то за счет чего?



В отличие от оригинала, у нас с самого начала будет несколько уровней сложности. И поверьте, на максимальном придется проявить немало выдержки и терпения, чтобы одержать победу.

Еще один важный момент — теперь нет фиксированной команды, а напарников мы выбираем в баре. Следовательно, тактика может меняться хоть каждую миссию — все зависит от того, ко-

го именно вы возьмете с собой на этот раз. Никто не запрещает главной героине и вовсе действовать в одиночку.

ВМАНУЛЯ Все эти замечательные вещи наверняка требуют от главного героя немалого опыта, не так ли? Что там с системой прокачки — станет ли больше уровней, изменятся ли определенные классы?



В целом прокачка осталась прежней. Изменились, в основном, мелочи: доработали класс ведьм, сбалансировали оборотней с вампирами и т. д.

Ну и действительно — персонажа теперь можно прокачать до первого уровня (по «книжной» классификации — один из самых сильных магов Дозора. — Прим. ред.), хотя для этого и придется приложить немалые усилия.



Смена «Дозоров» на боевом посту должна состояться уже осенью этого года. Особых иллюзий по поводу игры, конечно, строить не стоит: назовись ты хоть «Вечерним дозором», получится все равно очередная игра-по-фильму — умеренно сложная, легкоосваиваемая и легкокоусваиваемая. Радует, впрочем, что в «Таргеме» действительно стараются — прикручивают многочисленные фишки, ведут беседы о полезности разнообразия геймплея. Посмотрим, что получится. ●

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Ну что, граждане Иные? Год назад в пошаговом режиме вы несли в этот мир свет, доброту и прочие магически-демократические ценности? Тогда в «Дневном дозоре» вам придется заниматься строго противоположными делами.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

80%

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

NEVERWINTER NIGHTS 2



Светлана Карачарова

Вторая **Neverwinter Nights** уже почти с нами. Совсем скоро «озолотится» мастер-диск, а самые рьяные поклонники уже заказали в онлайн-магазинах коллекционную версию и теперь сидят на иголках и пьют снотворное. **Neverwinter Nights** — одна из лучших игр в сеттинге Забытых Королевств, и на данный момент нет никаких препятствий к тому, чтобы вторая часть повторила успех первой. Переработанный движок дает отличную картинку, правила D&D 3.5 аккуратно перелиты в строки программного кода, на официальном сайте с регулярностью грибов после дождя появляются самые неожиданные и приятные новости, а по поводу возможностей грядущего редактора с умилением вздыхают даже те, для кого пределом модостроения была самодельная карта для «Героев».

Приключения в чудесном мире **Forgotten Realms** начнутся совсем скоро. Вы хотите знать больше? Ну так вперед — от этого самого знания вас отделяет всего четыре журнальных страницы.

Хороший, плохой, злой

Забытые Королевства опять в опасности. На малоизвестную деревушку Вест-Харбор напали орды монстров, и в развернувшейся битве неким чудом уцелели вы — единственный и неповторимый

герой, которому едва исполнилось пять лет (привет, **Fable!**). Прошло сколько-то-там-лет, и теперь вокруг вас начинают закручиваться воистину таинственные и пугающие события. Родную хату сжечь вроде больше никто не пытается, зато всякие там незнакомцы, рыскающие в непосредственной близости, явно ищут что-то, утерянное несколько лет назад. Все написанное далее — чистой воды спойлер, и если вы предпочитаете не знать заранее, что, как и почему, — лучше пропустите следующий абзац. И не сетуйте на то, что вас не предупреждали.

Дела обстоят достаточно плачевно: в полузабытой уже бойне был разрушен некий весьма могущественный артефакт, кусочек которого засел в вашем теле. Понятное дело, никто не собирается предлагать вам диспансеризацию, опытных хирургов и операцию по извлечению чужеродного тела из многострадального организма. Куда как более вероятно, что вас собираются просто и безыскусно пустить под нож, дабы из куска никчемной протоплазмы под названием «бывший главгерой» добыть то, что туда попало. С такой вот занятной мотивировкой нас и отправят в дальние-дальние странствия. Для любителей всего таинственного отметим, что это лишь элемент сложносочиненной сюжетной линии,

Жанр	РОЛЕВАЯ ИГРА
Издатель	ATARI
Разработчик	OBSIDIAN ENTERTAINMENT
Издатель в России/Локализация	АКЕЛЛА
Похожесть	■ СЕРИЯ NEVERWINTER NIGHTS ■ СЕРИЯ BALDUR'S GATE ■ СЕРИЯ FALLOUT
Мультиплеер	ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ
Дата выхода	ОКТАБРЬ 2006 ГОДА
Официальный сайт	WWW.ATARI.COM/NWN2
Фан-сайты	www.neverwinter.net.ru www.nwnzone.net



У этого парня явно проблемы с прикусом. Поработаем стоматологом? Вот только лом побольше найти надо...



Это интересно



Коробка с игрой в обычном и коллекционном издании уже доступна для заказа в онлайн-магазине GameStop (www.gamestop.com).

- Редактор NWN 2 использует возможности двухъядерных процессоров, в то время как сама игра — нет.

- В игре будет две основные концовки, одна хорошая и одна плохая. Но в то же самое время каждая сюжетная линия будет иметь свое логическое завершение, которое будет показано в конце — примерно так, как это было сделано в **Fallout**.

- Появился новый класс — Warlock (чародей). В отличие от мага он не должен спать, чтобы заучить заклинания, но и список доступных спеллов не так велик.

- Будет несколько новых престиж-классов — например, Warpriest и Eldritch Knight.

- У NPC нет распорядка дня — в любое время они будут находиться на своих местах.

- NWN2 требует видеокарту с поддержкой шейдеров не ниже версии 2.0.

- Отображение шлема на голове героя можно будет отключить.

- Коллекционное издание игры включает в себя: карту игрового мира, два серебряных кольца (good и evil), книгу с артом, плюс в самой игре — два уникальных предмета, уникальное оружие, фит Blessed of Waukeen, дающий бонус к спасброскам, и магическая золотая аура вокруг вашего персонажа.

которая отнюдь не исчерпывает проблемы здоровья главгероя и с радостью готова предложить еще кучу всяческих неприятностей. По сравнению с ними кусок артефакта в печенке покажется сущим пустяком.

Главный герой начнет обычным сельским пареньком, и ни о какой похожести даже на самого захудалого героя Забытых Королевств речь даже не идет. При старте вам придется сгенерировать своего персонажа, выбрав расу, субрасу, класс, способности (все по правилам D&D 3.5 и в полном соответствии с сеттингом Forgotten Realms), пол и внешность. Процесс генерации внешности не так сложен, как в TES 4, но поменять цвет глаз или там пристроить на голову симпатичный ирокез допускается и даже приветствуется. Кроме того, надлежит подобрать герою некую предысторию, которая играет не только роль красивой сказки, но и определяет отношение к вам окружающих — во всяком случае, на первых порах, пока вы не заработаете определенную репутацию. Если и этого мало, пожалуйста — любая предыстория добавит персонажу какой-то дополнительный навык. Те же, кто не любит копаться в миллионах параметров, могут просто нажать «recommended». Одним словом, процесс создания персонажа займет ровно столько времени, сколько вы готовы этому уделить.

Что касается мировоззрения, то герой начнет с чистого листа, продвигаясь по осям «добрый-злой», «порядок-хаос» уже в ходе игры. Нас честно предупреждают, что роль «хорошего парня» будет сложна, и за время игры придется

не раз принимать более чем неоднозначные решения. Например, однажды мы попадем в ситуацию, когда в руках главгероя окажется ведьма, и придется решать классическую задачу «казнить нельзя помиловать». При этом злодейка и вправду виновата дальше некуда (она испортила окружающим не один литр крови, да и у самого героя есть к ней счеты), но молит о пощаде. Кто знает — хорошо ли быть милосердным и отпустить ведьму? Возможно, она сумеет начать жизнь заново? И даже поможет нам в будущем? А если нет? Какое бы решение вы ни приняли, будьте уверены — оно не раз аукнется в ходе игры. Это относится практически к любой ситуации: даже незначительная мелочь, одно лишнее слово вполне могут иметь весьма серьезные последствия.

Три танкиста, три веселых друга

Сопровождать вашего персонажа готовы три товарища. Причем на сей раз обещают не болванчиков с неким условно-достаточным уровнем интеллекта, а вполне себе сформировавшихся героев, каждого со своими привычками, пристрастиями и секретами. Поскольку предыдущим большим проектом **Obsidian Entertainment** была небезызвестная RPG **Star Wars: Knights of the Old Republic 2 — The Sith Lords**, самое время кивнуть на нее — взаимоотношения попутчиков между собой и с главным героем окажутся очень похожи на систему влияния из вышеозначенной игры. Правда, разработчики утверждают, что есть некоторые отличия (в лучшую сторону, конечно, как же еще?), но в

чем конкретно они заключаются, внятно объяснить пока не могут.

Ваши поступки в конкретных ситуациях повлияют на то, кто из спутников начнет доверять вам, а кто, напротив, уйдет в себя (или даже куда подальше) и при первой возможности покинет партию. Длинные разговоры и вытаскивание на свет божий скелетов всех мастей и оттенков прилагаются. Если в якобы дружном коллективе случайно окажутся ассасин и паладин — даже не надейтесь, что они станут замечательными друзьями: в лучшем случае вам просто придется терпеть их постоянное переругивание, а в худшем — разнимать.

Разумеется, гулять по миру в хорошей компании само по себе весело. Но иногда товарищи окажут и просто неоценимую помощь. Например, в игре будет такая ситуация, когда вас вызовет на дуэль очень мощный противник — если примете вызов, то дядечка раскатает вас в тонкий блин за две секунды. Но один из сопатриотов «постарше», с которым уже сложились вполне приятельские отношения, может занять ваше место и в момент поставить зарвавшегося хама на место. С другой стороны, товарищи иногда будут причиной нескончаемой головной боли, поскольку они и сами не дураки влипнуть во всякие сложные и заковыристые ситуации.

Всего в игре планируется порядка десяти возможных попутчиков, каждый из которых может сыграть достаточно важную роль в истории. Все они будут полностью управляемы — разрешат порываться в собственном инвентаре или распределить навыки после левелапа. Во время боя можно будет переключаться

между ними примерно так, как это было реализовано в **Baldur's Gate**. Кро-



Вот ведь жалость, в Вест-Харбор такие девушки, а надо срочно уносить ноги!



Я его слепила из того, что было



Редактор NWN 2 во всей красе. Начинаем обзаводиться учебниками по C++ или поверим на слово разработчикам, которые говорят, что редактор интуитивно понятен?

Neverwinter Nights делалась не столько для фанатов, сколько самими фанатами. К игре вышло не просто много, а *очень много* качественных любительских аддонов, некоторые из которых оказались ничуть не хуже оригинального **Hordes of Underdark**.

Проистекает вся эта чудесная история из того простого факта, что разработчики приложили к

NWN прекрасный и очень мощный редактор. Ну а в комплекте со второй игрой обещают пустить редактор еще более мощный и, что немаловажно, более простой. Так что творческая горячка должна накрыть с головой всех, кто хоть сколько-то увлекается такими вещами, как создание собственных модов.

Редактор предоставляет в распоряжение игрока полностью настраиваемый ландшафт, который можно конфигурировать по своему желанию, поднимая и опуская поверхность. Несколько видов травы, цветов, земли, камней, мостовых и прочего дадут нарисовать уровень практически на любой вкус. Огромное количество предметов — начиная от табуреток и бочек и заканчивая какими-нибудь арками и мостами — позволят воплотить на карте любой самый смелый замысел. NPC можно задать точки следования, а монстрам поменять радиус видимости — все

это оживит мир, сделав его практически настоящим. Что? Мы заговорили прямо как в пресс-реleases? Простите, увлеклись...

Написание диалогов упростилось до неприличия. Конечно, никакой редактор не сможет превратить посредственного автора в гения (я могу, но меня в **Neverwinter Nights 2** не взяли. — Прим. ред.), но теперь можно не возиться, например, с написанием скриптов, а просто взять нужные из библиотеки — скажем, для проверки сбросов в разговоре, когда герой применяет какую-либо способность. Опции создания диалогов позволяют как угодно распоряжаться камерой — если вы хотите, чтобы в определенный момент крупным планом было показано выражение лица собеседника, — нет проблем.

Как и прежде, с любым предметом в игре можно творить все что угодно. Хочется создать факел высотой три метра, горящий ярко-зеленым пламенем? На

здоровье. Задумали сделать Дриззта — сделайте ему настоящий ледяной меч, применив соответствующий эффект из библиотеки. Если хотите, чтоб в *вашей* игре эльфы были маленькими и толстыми, а гномы — высокими и худыми — экспериментируйте с масштабированием. Если понадобится башня для Самого Главного Злодея, которая в прямом и переносном смысле должна упираться в небо, — никто и ничто вас не остановит.

Редактор также позволяет снять некоторые ограничения, накладываемые игрой, — например, ничто не мешает избавиться от правила «один герой и три компаньона» и принимать в партию больше персонажей. Одним словом, редактор NWN 2 будет настолько мощен, что невольно закрадываются предательские мысли: а не является ли грядущая игра всего лишь... демонстрацией его возможностей, как это было с первой частью?

ме товарищей по приключениям, в игре будут и обычные наемники — заплатите им золотой монетой, и они станут служить, не слишком обращая внимание на ваше мировоззрение и зашкаливающий уровень зверства.

Мой дом — моя крепость

Пожалуй, самое неожиданное и любопытное нововведение — крепость игрока (как это было в **Baldur's Gate 2: Shadows of Amn**). На определенном этапе нелегкого геройского пути, где-то ближе к середине, у персонажа появятся собственные, скажем так, развалины — ибо в начале назвать это кре-

постью вряд ли у кого-то повернется язык. Стены разрушены, в округе царят тишина и запустение, и что самое главное и неутешительное — ни внутри, ни поблизости нет ни единого завалящего крестьянина. Самое время возмнить себя величайшим стратегом всех времен и народов и заняться обустройством нечаянно свалившейся на голову жилплощади.

Скажем спасибо разработчикам — таскать каменные глыбы и замешивать цемент нам не придется. Вместо этого надлежит найти архитектора, готового заняться проектированием замка, и рабочих, способных воплотить его планы в жизнь. А также —

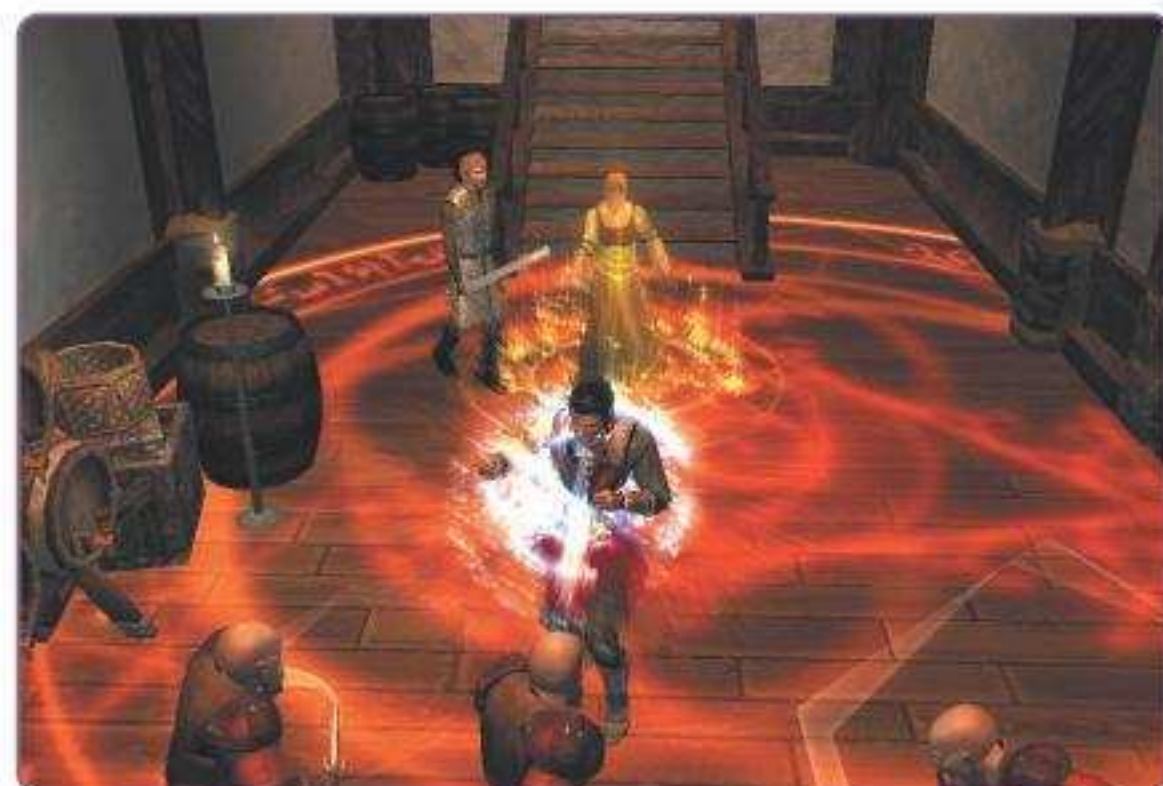
фермеров, что засеют окрестные поля пшеницей, торговцев, которым можно будет сваливать груды хлама, возвращаясь из очередного похода, кузнецов, докторов, солдат и т.д. Найти своих будущих подданных не то чтобы очень сложно, но и не так уж легко. Путешествуя по миру, вы не раз встретите людей, недовольных жизнью. Тут-то их и надо брать тепленькими и немедленно предлагать поступить в ваше подданство. Часть сразу спросит, куда ехать, другие потребуют денег, третьи — попросят помочь уладить текущие дела, а кто-то так и вообще не согласится, но общее количество «бесхозных»

персонажей достаточно велико, поэтому не стоит паниковать.

Постепенно ваша крепость все больше будет походить на то, что подразумевается под этим словом. А самое замечательное, что теперь вы, как истинный помещик, можете устанавливать налоги, казнить и миловать, назначать, снимать и вообще устроить в своем владении настоящий коммунистический рай или натуральный рабовладельческий ад. При этом вовсе не обязательно торчать в замке целыми днями, забыв про странствия и приключения, — найдите достойного управляющего и скиньте на него все текущие вопросы.



Не создавай мне проблем, незнакомец, а то мой меч — твоя голова... ну, когда я его добуду, конечно.



Кулаком в зубы — любимый прием монахов.



Станет ли ваша крепость предметом зависти всех окрестных землевладельцев, или вы предпочтете махнуть на нее рукой, но рано или поздно случится то, ради чего все и затевалось: на возведенные трудолюбивыми руками рабочих стены полезут орды всякой нечисти. Если вы вложили в замок тридцать три повозки денег, у вас отлично тренированные солдаты, а население любит вас, как родного папу, отражать такие атаки будет сущим удовольствием: вы с компаньонами лениво чихаете со стен огненным дождем, а бравая стража уже теснит врага по всему фронту за воротами. Но может случиться и наоборот: чихать станут уже враги и на вас, ваш огненный дождь и всех ваших солдат. Как все это будет выглядеть и каким образом управляться, пока не ясно. Скорее всего, в распоряжении игрока будут самые общие приказы («в атаку» или там «отступить») и не более того.

В дополнение ко всему крепость станет домом для всех ваших компаньонов — если вам понадобится для конкретной миссии перестроить группу и убрать одного из товарищей, он не исчезнет в ближайшем кустарнике и даже не вернется в город, а будет спокойно дожидаться в крепости. Чувствуете, откуда ноги растут? Да-да, из замечательного межпланетного корабля, что был в KotOR 1-2.

Вместе весело шагать

По сравнению с первой игрой, в NWN 2 существенно большее внимание уделено диалогам. Мы уже упоминали душещипательные беседы с товарищами по партии, но в дополнение к ним ждите и не менее драматические разборки с окружающими. Разговоры по отыгрышу будут приближены к беседам из Planescape: Torment — будет возможность врать, запугивать, умолять и насмехаться. Путем дипломатических бесед можно разругать часть проблем, хотя помахать мечом (как альтернатива — пошвырять огненными шарами) тоже придется, и немало.

Боевая часть игры не претерпела существенных изменений, разве что эффекты заклинаний за прошедшие годы стали значительно симпатичнее. Зато сильно изменился интерфейс — помашите ручкой радиальному меню, теперь вас ждет более стандартная схема управления с десятком горячих клавиш внизу экрана. Вообще изменения такого плана фанаты обычно принимают с насупленными бровями, но на сей раз у разработчика вполне существенные резоны — если раньше требовалось порядка пяти-шести кликов мышью, чтобы добраться до нужного спелла или способности, то теперь хватит одного-двух.



Вы привлекательны, я чертовски привлекателен... ну я же просто предложил, зачем так сразу!

Ну и конечно же, Neverwinter Nights 2 предоставит всем желающим возможность пройти ее в хорошей компании. Для совместной игры через интернет все так же будут использоваться сервера GameSpy, никакой ежемесячной платы и прочей мзды не потребуется — извольте только обзавестись лицензионной версией. В мультиплеер разработчики добавят фильтрацию чата, возможность выражения эмоций и несколько прочих плюшек, свойственных современным MMOG.



На данный момент о Neverwinter Nights 2 известно практически все. Разработчики не делают тайны из своих достижений, не расстреливают подо-

шедших на пушечный выстрел журналистов, с удовольствием общаются на форуме и раздают интервью направо и налево. Что-то они недоговаривают, но общий объем информации настолько велик, что вполне может насытить самого неугомонного фаната. Если вы как раз к такому себя и относите — загляните в список фан-ресурсов на официальном сайте: гарантирую, что скоротать время до выхода игры вам станет существенно проще.

И напоследок еще одна хорошая новость: права на издание NWN 2 в России принадлежат компании «Акелла», так что русская версия, скорее всего, появится уже зимой этого года. Запасаемся валенками и терпением. ●





ВЕРДИКТ

BAD DAY LA



Зомби, террористы, землетрясение, пожар, метеоритный шторм, бомж-продюсер, мексиканец-садовник с амнезией и гигантские люди-пончики — все это и многое другое в экшене от культового Американа Макги.

СТРАНИЦА **82**

RESERVOIR DOGS



«Бешеные псы» без Тарантино, Бушеми и Кейтеля, но зато с Майклом Медсоном, slo-mo, активными перестрелками и отрезанными ушами. Смелый, но хамский пересказ живой киноклассики.

СТРАНИЦА **86**

PARAWORLD



Age of Empires про динозавров. Велосипедисты в роли пехоты, тираннозавры в роли танков, и злые люди-дикари в роли злых людей-дикарей. Играется на удивление бодро.

СТРАНИЦА **88**

BLACK BUCANEER



Экшено-слэшер про черного-черного буканера, выпущенный специально в связи с сезонным обострением любви ко «всемирному пиратскому». Получилось, конечно, страшно, но любопытно.

СТРАНИЦА **92**

MADDEN NFL 07



Сто пятая по счету часть самой продаваемой игра в США... Это — симулятор футбола. Американского футбола. Если вы не знаете, как и зачем в это играть — то мы не знаем тоже.

СТРАНИЦА **96**

WORLD WAR 2 COMBAT: IWO JIMA

■ ЖАНР: ACTION
■ ИЗДАТЕЛЬ: GROOVE GAMES
■ РАЗРАБОТЧИК: DIRECT ACTION GAMES



World War 2 Combat: Iwo Jima поначалу вводит в ступор. Первая мысль примерно такая: «Елки-палки, неужели возможно сделать настолько плохую игру?» Даже невольно проникаешься уважением к разработчику и издателю: чтобы выпустить такое на рынок (да еще и по \$20 за штуку!), нужна немалая отвага.

Когда первая мысль покинет мозг, становится очень смешно. Буквально каждый элемент игры вызывает дикую радость. Превращаешься в исследователя и ищешь все новые и новые объекты для жестокого глумления. Сначала: «Ой, вы только посмотрите, как бегают эти человечки! А как оружие перезаряжается — вот умора!». Потом: «А вы на уровне, на уровне поглядите! Это же сколько фантазии убил на них дизайнер: такая извилистая дорожка от старта к финишу шириной в два метра — у парня, должно быть, талант!». И еще: «Ой, глядите, он дверку в хлипком заборчике ключом открывает! Мама родная, все, не могу больше...»

Потом лезешь на официальный сайт игры, и веселье разгорается с новой силой. 10 миссий, основанных на реальных событиях, — зачет! Экстремальный мультиплеер, полный экшена, — дайте два! Невиданный доселе искусственный интеллект — жжете, черти! Такого мы и вправду еще никогда не видели.

На самом деле все эти хиханьки и хаханьки — не результат умопомешательства автора этих строк (хотя я и был весьма недалек от этого), а естественная защитная реакция организма на подобный, с позволения сказать, продукт. Воспринимать серьезно то, что происходит на экране, просто невозможно. Если абстрагироваться от эмоций, то мы получим самый жуткий экшен от первого лица за последние несколько лет. Переплюнуть его может разве что **World War 2 Combat: Road to Berlin** — первая игра из той же серии, что и Iwo Jima.

Вначале убивает, конечно, графика и анимация. За такое даже лет десять назад забивали насмерть пластмассовыми мыльницами. Дальше идет дизайн уровней. Про коридор шириной пару метров — это не шутка была, это действительно так и есть. Иногда попадаются площадки побольше, но в целом все именно так и обстоит. Шаг влево, шаг вправо — и мы натыкаемся на стены.

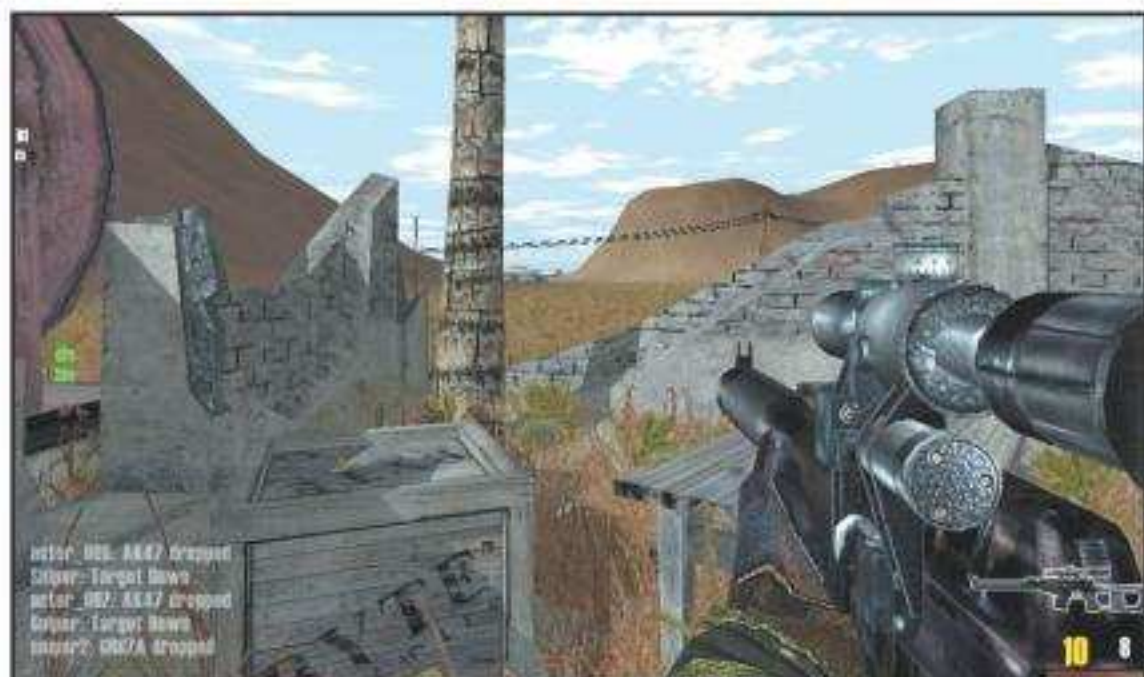
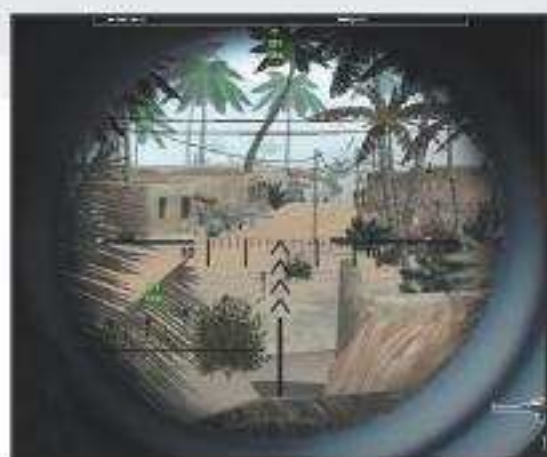
Ну а завершает этот праздник жизни отсутствие сохранений — есть только чекпойнты. Здоровье на уровнях пополнять нельзя, так что на таком чекпойнте можно застрять навсегда.

Ладно, хватит, пожалуй. А то так и до инфаркта недалеко. Просто запомните: покупать эту «игру» можно только в подарок и только самому лютному вашему врагу. До акта дарения хранить коробочку в титановом сейфе, после дарения тщательно вымыть руки. — **Алексей Моисеев**

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **1.0**

SPECNAZ: PROJECT WOLF

■ ЖАНР: КОШМАРНЫЙ СОН
■ ИЗДАТЕЛЬ: GMX MEDIA
■ РАЗРАБОТЧИК: BYTE SOFTWARE



Мы тут в «Игромании» за годы работы навидались разного. Бюджетными экшенами про суровых мужчин с кустами герани на голове нас не проймешь — их тоннами выпускают орды безвестных разработчиков. Более того, благодаря исправной работе наших издателей, мы ежемесячно отматываем десятки таких проектов. За доблестными названиями вроде «Спецназ против терроризма: невидимая война» скрываются одни и те же унылые полигоны, протухшие движки и гнусные спецэффекты.

Но **Specnaz: Project Wolf** нас, признаться, удивил. Такого не видели даже самые лютые «игроманские» редакторы. В польском языке есть прекрасное слово «ощипок». Так вот, **Project Wolf** — это он и есть. Это собранное на коленке недоразумение, в котором все настолько плохо, что это даже иногда начинает напоминать какой-то замысловатый художественный прием.

Если вы вдруг еще не догадались, **Specnaz** — это симулятор, собственно, российского спецназа за авторством чешской **BYTE Software**. Здесь вы козлом скачете по одной-единственной холмистой текстуре и, преодолевая чудовищные тормоза, пытаетесь убить горных сепаратистов. Абсолютно ничего примечательного тут нет в принципе — уже сто раз виденное оружие, враги, «узики», АК-47 и прочие ингредиенты милитари-игр здесь собраны в какую-то липкую зловонную кучу. Игра тормозит, вылетает, отказывается запускать скрипты, ведет себя крайне недружелюбно и содержит опечатки в главном меню. Мало того, если бы за всем этим нагромождением скрывалось хоть сколько-нибудь интересное действие! Напротив, уровень, по мнению **BYTE Software** — это гигантское поле с одним-единственным туалетом на холме. К нему, стало быть, и надо бежать.

Кроме нарочито чудовищного исполнения, **Specnaz** также содержит внушительную порцию китча. Глав героев тут зовут IGOR, MISHA и так далее, а уровень сложности бывает двух типов: **NORMAL** и **GEROY**. Поначалу автор этих строк принял **Project Wolf** за какую-то неудачную шутку отечественных умельцев. Но нет, все серьезно — у **BYTE Software** имеется сайт, на котором — внимание! — уже анонсирована *вторая часть!* Отряд *Specialnogo Naznacheniya* (это дословная цитата с официального интернет-ресурса) возвращается, используя невиданные мощности фирменного движка *Амобеа* (вот уж верное название!).

Есть подозрение, что **Project Wolf** — это слишком даже для наших всеядных публишеров. Издавать, а главное — финансировать подобные недоразумения могут или очень глупые или очень богатые люди. К какому разряду относятся несчастные **GMX Media** предлагается решить самостоятельно. — Олег Ставицкий

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 1.0

AMERICAN CHOPPER 2: FULL THROTTLE

■ ЖАНР: МОТОСИМУЛЯТОР ■ ИЗДАТЕЛЬ: ACTIVISION
■ РАЗРАБОТЧИК: CREAT STUDIOS
■ ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: АКЕЛЛА ■ ЛОКАЛИЗАЦИЯ: АКЕЛЛА



Отрадно видеть, что **Creat Studios** все-таки умеет учиться на собственных ошибках. Напомним, что год назад они выпустили первую часть **American Chopper** — игру по мотивам одноименного шоу телеканала **Discovery Channel**. Так вот, та игра не представляла вообще никакой ценности. Геймплей был до безобразия пресным, конструирование мотоциклов-чопперов (именно этому посвящено шоу) было реализовано и того хуже.

А теперь поглядите на **American Chopper 2: Full Throttle**. Самое главное, что сделали разработчики — полностью перелопатили конструкторскую часть игры. Отныне мы вольны сами собирать мотоциклы буквально с нуля (а не прикручивать какую-нибудь деталь на выбор после очередной гонки). Видов деталей — десятки: начиная от рамы мотоцикла и заканчивая зеркалами заднего вида и фарами. Готовенький чоппер можно тут же разукрасить, причем каждый элемент мотоцикла красится отдельно, в любой из доступных цветов.

К плюсам стоит отнести и похорошевшую графику. Чопперы, к сожалению, сделаны на «троечку»: слишком уж все угловато и неотесанно. Зато все остальное выглядит очень недурно. По крайней мере, здешние ролики могут похвастаться хорошей анимацией, качественной операторской работой и вообще держатся молодцом. Короче говоря, пока дело не доходит до собственно езды, впечатления скорее положительные, нежели отрицательные. Уже думаешь, что перед тобой хорошая, а не средненькая игра. Но не тут-то было.

Геймплей, хоть и претерпел кое-какие изменения по сравнению с первой частью, до сих пор остается архаичным. Управление мотоциклом — точь-в-точь как в **GTA**, то есть физика на примитивнейшем уровне. Сами задания в большинстве своем ну очень уж бредовые: собрать дорожные знаки, обезвредить разложенные по городу бомбы (мы в службе 911 работаем или все-таки чопперы конструируем?) и тому подобная чушь. Лишь иногда попадает что-то адекватное, вроде обычных кольцевых гонок или испытаний чоппера. Про окружающий мир без слез говорить невозможно: он абсолютно мертвый. Пусть по тротуарам ходят пешеходы, пусть иногда появляется полиция (в виде блокад на дорогах), но все это так, декорация, такая же искусственная и безжизненная.

Впрочем, надежда, что в **American Chopper 3** будет нормальный геймплей, все-таки остается. Сделали же нормальную конструкторскую часть, может, и до игрового процесса руки дойдут.

ПЕРЕВОД: Оригинал озвучивали те же актеры, что ведут одноименное шоу. В прошлый раз их голоса заменили русскими. Теперь же их трогать не стали, ограничившись субтитрами. Наверное, так оно действительно лучше. — Алексей Моисеев

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5.5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: АКЕЛЛА

CIRCUS GRANDE

(ЦИРК ШАПИТО)

■ ЖАНР: ЭКОНОМИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ ■ ИЗДАТЕЛЬ: CENEGA PUBLISHING
■ РАЗРАБОТЧИК: SILVER WISH GAMES
■ ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С ■ ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 1С



Что такое цирк? Это веселье, яркие огни прожекторов, ловкие акробаты и голые тети верхом на лошадках. Все мы там были в качестве зрителей. А каково управлять этим балаганом? Сейчас выясним, благо игра «Цирк шапито» предоставляет нам такую возможность.

Начинается все с того, что простой банковский служащий по имени Питер после конфликта с боссом решает бросить свою никчемную работенку и сгонять в цирк к дядюшке Алану. Добравшись до цирка, наш герой обнаруживает вместо описанного в первом абзаце великолепия практически голый пустырь с несколькими вагончиками и, собственно, цирковым шатром. Алан, не будь дураком, быстренько скидывает все дела на племянника, а сам отбывает на Гавайи, отмокать в Тихом океане.

Здесь-то мы и ступаем на первую ступеньку лестницы, ведущей к звездам. Управлять цирком — это вам не попкорн продавать! Нужно так много сделать. Перво-наперво — составить программу выступления. Поначалу у нас есть несколько артистов, владеющих самыми элементарными трюками. Новые номера придется разучивать, при этом не забывая повторять старые. Для этого каждый день необходимо составлять расписание.

Вообще, артисты в игре прописаны очень хорошо. У каждого есть определенный запас сил и порог стрессоустойчивости, а также своя собственная история и определенные черты характера. Скажем, дрессировщик Паули готов пахать день и ночь ради общего дела, а клоун Пепе вечно пребывает в подавленном настроении, срывает репетиции и ворует деньги из кассы на выпивку. Так что каждому работнику нужно создавать правильные условия, холить и лелеять его как зеницу ока.

В противовес имеем экономическую модель, которая получилась немного странноватой. Здесь абсолютно все стоит каких-то бешеных денег. Кустик за пять тысяч евро — каково, а? Деньги просто жалко тратить на украшения, но без них богатых клиентов можно не ждать.

Есть у игры и один недостаток, сводящий на нет все старания разработчиков. Да-да, вы правильно угадали: играть в нее не особо увлекательно. Составляем расписание утром, чего-нибудь строим днем, подсчитываем барыши с очередного представления вечером. И так — каждый игровой день. Впрочем, лучшего успокоительного на полчаса перед сном не найти.

ПЕРЕВОД: Локализация получилась приличной. Очень понравились голоса актеров, особенно говорящего пса Дружка. Наверное, если бы собаки умели говорить, то разговаривали именно так. Недостаток у перевода один: жутчайшие сокращения характеристик артистов и трюков. Не прочитав руководства, угадать, что такое «лоя», «ко», «сл» и тому подобное, не так уж и просто. — Алексей Моисеев

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

THE KINGS OF THE DARK AGE

(КОРОЛИ СМУТНЫХ ВРЕМЕН)

■ ЖАНР: СТРАТЕГИЯ
■ ИЗДАТЕЛЬ: ZUXXEZ ENTERTAINMENT ■ РАЗРАБОТЧИК: CATEIA GAMES
■ ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: АКЕЛЛА ■ ЛОКАЛИЗАЦИЯ: АКЕЛЛА



Дамы и господа, первым делом взгляните на скриншоты. Как вы думаете, какого года выпуска игра **The Kings of the Dark Age**? 1995? Ответ неправильный — игра вышла в конце 2005 года, а до нас добралась только сейчас в виде локализации.

Первую гримасу презрения может разглядеть известие о том, что **The Kings of the Dark Age** — это пошаговая стратегия. А там, как известно, графика не столь важна (хотя после выхода **Heroes of Might and Magic 5** такое утверждение кажется слегка сомнительным).

Что ж, пошаговая так пошаговая, посмотрим на игру с этой стороны. Как и следовало ожидать, тут все довольно стандартно. Вы король, у вас есть королевство, и этим самым королевством надо управлять: обрабатывать ресурсы, засеивать поля пшеницей, следить за налогами. Военным делом заниматься тоже будем мы: создавать армии, защищать собственные земли и захватывать враждебные королевства.

Никаких откровений ждать не стоит — любая пошаговая стратегия про средневековье предлагает заниматься тем же самым. И мы бы поставили игре заслуженные пять баллов да отпустили с миром на все четыре стороны, если бы не боевая часть. Она, представьте себе, выполнена в реальном времени, но не это самое ужасное. Много хуже то, что гадский микроменеджмент достиг тут каких-то небывалых масштабов.

Буквально каждого солдатику нужно ткнуть носом в противника, иначе он его не заметит. Группа вражеских лучников может положить всю вашу доблестную армию, а она даже не подумает сопротивляться. Такое ощущение, что играешь в стратегию в реальном времени с полными дебилами вместо юнитов. Хотя даже в RTS возможностей бывает больше: множество формаций, специальные возможности юнитов и прочие атрибуты хорошей игры. Здесь же — два строения (шеренга и каре) и бесконечное мышечликанье по вражеским юнитам. А это совсем не то, что обычно ждешь от пошаговой стратегии, пусть даже с допотопной графикой.

ПЕРЕВОД: Голосового сопровождения в игре нет вообще, зато текста — сколько угодно. Почти все переведено чисто и гладко, но в глаза бросается большое количество опечаток, причем порой довольно неприятных (например, в обучении нам предлагают установить налоги в размере 50%, на самом же деле там должно быть 30%). В остальном все в порядке: литературный, легко читаемый текст без существенных ошибок и отсебятины. — Алексей Моисеев

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 3.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

ВИКИНГИ

■ ЖАНР: СТРАТЕГИЯ
■ ИЗДАТЕЛЬ: 1С
■ РАЗРАБОТЧИК: САТУРН-ПЛЮС



«Сатурну», похоже, окончательно надоело каждый год выпускать новый квест про Петьку и Васильевича. Иначе чем объяснить желание сделать чего-нибудь этакое, масштабное и умное? Например, стратегию, да не обычную, а клон легендарной **Majesty: The Fantasy Kingdom Sim**. Но, по давней русской традиции, напрягаться не стали.

Результат не заставил себя ждать. Возьмите **Majesty**, выкиньте из нее все хорошее, добавьте щепотку трехмерной графики средней паршивости — и вы получите «**Викингов**».

История игры повествует об убийстве бога Фрейра, его чудесном воскрешении и о прочих небесных разборках. Подается сюжет между миссиями в виде стилизации под древнюю легенду, то есть с чуждым нашему уху порядком слов и зубодробительными оборотами. В результате читать все это становится практически невозможно. Ну и совсем уж непонятно, как вся эта душераздирающая история связана с небольшим племенем викингов, которым нам предстоит управлять.

У викингов заботы более приземленные: было бы где поспать, поесть да выпить кружечку забористого эля. Эти проблемы, как можно догадаться, целиком и полностью ложатся на наши плечи. Правда, решаются они элементарно: строим подходящее здание, да и вся недолга.

Для строительства нужны ресурсы. Викинги умеют добывать их только одним способом: грабить соседей и проходящие мимо караваны. Управлять викингами напрямую нельзя. Помните, как было в **Majesty**? Вот тут то же самое, только гораздо проще. Кликаем на иконке врага, формируем отряд из доступных викингов (все они одного типа, различается лишь уровень подготовки), возмещаем золотом издержки будущего похода или обещаем долю от награбленного — и отправляем отряд с карательной миссией на врага.

Для победы, как выясняется, не нужно прилагать никаких усилий. Численность армии противника от нас никто не скрывает, тумана войны тоже нет. Поэтому залог успеха прост: делаем отряд чуть-чуть сильнее вражеского, и дело в шляпе.

Чтобы игрок не прошел «**Викингов**» за один вечер, игровой процесс сделали настолько медленным, что пока юниты дойдут из одного конца карты в другой, можно пройти целый уровень в каком-нибудь шутере. Есть возможность чуть убыстрить процесс, но на деле это то же самое, что пришить двуногой черепахе третью лапу и «пустить бежать по дорожке».

В результате мы имеем простую, как пробка, стратегию с невыносимо медленным и однообразным геймплеем. Может, все-таки было бы лучше выпустить седьмую часть «Петьки»? — **Алексей Моисеев**

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **3.5**

R.I.P.

■ ЖАНР: АРКАДА
■ ИЗДАТЕЛЬ: 1С
■ РАЗРАБОТЧИК: WHITE ELEPHANT



Бывают все-таки и у ведущего рубрики мини-обзоров праздники. Такие вот, как игра **R.I.P.** от российской компании **White Elephant**, которая базируется в Йошкар-Оле. «Белые слоники» четко понимают, кто и зачем будет играть в их игры, а потому делают все, чтобы потраченного на них времени не было мучительно жаль.

Концепция **R.I.P.** проста до дрожи в коленках. Экран — поле боя, одинокая турель посередине — ваш последний оплот, врагов — море разливанное. Весь игровой процесс сводится к тому, чтобы, вальяжно развалившись в кресле и подперев одной рукой голову, крутить турель мышкой и стрелять-стрелять-стрелять. Мозг отключается почти полностью, ибо здесь он только мешает своими дурацкими мыслями.

Понятно, что игра ни за что бы не получила указанную в конце обзора оценку, если бы все сводилось только к стрельбе.

Во-первых, на поле боя никогда (ну хорошо, почти никогда) не бывает пусто: повсюду расставлены взрывоопасные бочки и разложены булыжники. Каменюки не просто так лежат, а рикошетят попадающие в них пули, что вносит небольшую толику разнообразия в игру.

Во-вторых, три персонажа, принимающие участие в потасовке, разительно отличаются друг от друга. Все дело в том, что за каждого убитого врага нам дается немного опыта, и при получении нового уровня мы вольны выучить какую-нибудь новую способность.

Есть общие для всех перки, вроде увеличения мощности каждого выстрела, или там повышения скорострельности из любого оружия. А есть и по два индивидуальных навыка. Товарищ со странным именем Рок'н'ролл может сжигать врагов при наведении на них курсора (без стрельбы) и высасывать жизненные силы у поверженных существ, восстанавливая собственное здоровье. Хэллоуин (дело происходит в аду, так что именам не удивляйтесь) замораживает противников и отталкивает их от турели. Смерть (тут она отчего-то мужского рода, ну да ладно) распространяет вокруг себя ядовитый газ и умеет уклоняться от снарядов, становясь невидимой.

Все это вкупе с разнообразными врагами, призами и недурным дизайном карт (ни один булыжник или бочка не поставлены просто так) делают из **R.I.P.** качественную аркаду, за которой приятно провести несколько десятков минут в день. Просто чтобы отдохнуть после трудного рабочего дня, забыть про всякие там «Обливионы» и чуть-чуть потренировать спинной мозг. Как ни крути, а лучше аркад для этих целей еще ничего не придумали. — **Алексей Моисеев**

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **6.0**

KOOKA BONGA

■ ЖАНР: АРКАДА
■ ИЗДАТЕЛЬ: MINDSCAPE
■ РАЗРАБОТЧИК: COKTEL STUDIO



Давненько у нас в рубрике не было игр для детей. Оно и неудивительно — такие проекты обычно настолько ужасны, что даже самые стойкие рецензенты взывают паровой сиреной спустя пять минут общения с игрой. Этот же текст вы видите на страницах журнала по той простой причине, что в **Kooka Bonga** можно нормально играть и даже местами получать удовольствие. Но недолго, максимум полчаса.

Итак, что же мы узнаем из начальной заставки? Во-первых, знакомимся с четырьмя обезьянами и с невесткой как затесавшейся в эту компанию птичкой. Птичка щебечет на языке Шекспира (игра немецкая) и явно злоупотребляет «Будвайзером» (вы только посмотрите на это жирное чудо в перьях!). Она объясняет четверым остолопам, что делать дальше в той или иной ситуации.

Во-вторых, становится ясна наша основная цель: собирать на уровнях кусочки какого-то фрукта (по крайней мере, на фрукт эта штука похожа больше всего), дабы продвинуться дальше.

Каждый уровень — это по сути две мини-игры. Например, в первом же задании нас заставят устроить концерт (пародия на **Dance Dance Revolution** и прочие танцевально-музыкальные забавы), а потом собрать заветный фрукт, летая (в прямом смысле этого слова) над то ли озером, то ли морем. Дальше — больше: будут поездки на вагонетках, различные вариации интерактивного тира, убивание жуков на время и прочая белиберда.

Как все это играется? Да, собственно, никак. Мини-игры довольно банальны и надоедают после первого же прохождения. С этим не было бы проблем, будь они уникальными для каждого уровня, но, увы, играть в них придется по несколько раз в чуть более жестких условиях. За сей ратный подвиг нам начисляют очки и открывают бонусные уровни, которые на поверку оказываются теми же мини-играми, но с немного другими правилами.

К сожалению, на детях мы игру не испытывали (под рукой, как назло, не оказалось ни одного цветка жизни), но предположим, что и они пытку долго не выдержат. Какая разница, ребенок вы или нет, если играть скучно?

Честно говоря, немного жаль, что разработчики до сих пор считают определения «игра для детей» и «ужасное несусветное» синонимами. Мы в начале обзора сказали, что играть в это можно, и это чистая правда: управление нормальное, обезьянки кривляются и всячески пытаются нас развеселить, графика хоть и ужасная, но забавная одновременно. Проблема лишь в том, что спустя условные 30 минут нейтральное впечатление уступает стойкому желанию достать диск из привода и послать его в долгий полет из окна. — **Алексей Моисеев**

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **3.0**

PREMIER MANAGER 2006-2007

■ ЖАНР: ФУТБОЛЬНЫЙ МЕНЕДЖЕР
■ ИЗДАТЕЛЬ: ZOO DIGITAL PUBLISHING
■ РАЗРАБОТЧИК: ZOO DIGITAL PUBLISHING



Давайте сразу определимся: **Premier Manager 2006-2007** не предназначена для хардкорных фанатов футбола вообще и футбольных менеджеров в частности. Как это ни глупо звучит, перед нами казуальная игра, в которой разберется любой, кто хотя бы в общих чертах знает правила футбола.

В игре представлены клубы шести стран: Испании, Англии, Шотландии, Италии, Франции и Германии. Что удивительно, названия команд настоящие, а вот имена и фамилии игроков слегка исковерканы (на лицензии денег не хватило).

Начав игру, первым делом обращаешь внимание на интерфейс: он стал гораздо красивее и удобнее, нежели в прошлогодней **Premier Manager 2005-2006**. Но далеко не все ошибки были исправлены. За матчами, например, следить до сих пор проблематично: двумерные фишки на поле ну никак не могут ассоциироваться с игроками, поэтому сложно понять, когда менять тактику и делать замены.

Казуальность игры проявляет себя во всей красе в режиме менеджмента. Здесь очень много бесполезного (и, соответственно, мало полезного) для хардкорщиков и приятного для новичков. Скажем, при ведении переговоров о покупке/продаже игрока у нас есть возможность выбрать линию поведения: сиять энтузиазмом, сделаться букой и ворчать по любому поводу и так далее. На процесс сделки вся эта психология не влияет вообще никак — в любом случае главную роль играют деньги. Но ведь, согласитесь, приятно не просто отказать конкуренту в сделке, а при этом еще и послать его куда подальше (грубо говоря).

На казуалов рассчитана и вся тактическая часть игры. Есть поле, есть основной состав и запасные игроки, есть несколько формаций. Этим все ограничивается. Кстати говоря, создавать свои тактические схемы или что-либо изменять в уже готовых нельзя, пользуйтесь только стандартными решениями.

Мы очень долго думали, какую же оценку поставить игре, и пришли к тому выводу, что вы можете видеть в конце статьи. Это оценка для тех, кто футбольные менеджеры в глаза не видел, но хотел бы попробовать. Нельзя назвать игру плохой: она быстрая, захватывающая, но очень уж простая.

Если же вы хардкорщик, смело отнимайте от рейтинга три балла. Ловить здесь практически нечего, вам будет просто скучно, потому как многие возможности, что были и есть в ваших любимых менеджерах, здесь вырваны с корнем и закопаны в аккуратненькую могилку. Играйте лучше в **Football Manager**, ибо создан он специально для вас. — **Алексей Моисеев**

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **6.0**

Акелла

ЖАНР КОСМИЧЕСКИЙ СИМУЛЯТОР

Новый хит от создателей
"Князя Тьмы" (SACRED)

DARK & STAR ZONE

ПОСЛЕ ОКОНЧАНИЯ
ВСЕОБЩЕЙ
МЕЖГАПАКТИЧЕСКОЙ
ВОЙНЫ ПРОШЛИ
СТОЛЕТИЯ. МЕЖОУ
РАСАМИ, НАСЕЛЯЮЩИМИ
ОСВОЕННУЮ ЧАСТЬ
ВСЕЛЕННОЙ
УСТАНОВИЛСЯ
ШАТКИЙ МИР.

ЧТОБЫ СПЕРИТЬ ЗА
СОБЛЮДЕНИЕМ ПЕРЕМИРИЯ
И КОНТРОЛИРОВАТЬ
РАСТУЩЕЕ МОГУЩЕСТВО
КАЖДОЙ ИМПЕРИИ,
БЫЛ СОЗДАН ВЕЛИКИЙ СОВЕТ.

ОДНАКО В ПОСЛЕДНЕЕ ВРЕМЯ
УЧАСТИЛИСЬ НАПАДЕНИЯ
НА ГРАЖДАНСКИЕ КОРАБЛИ,
И ВИНОВОЙ В ЭТОМ ОКАЗАЛАСЬ РАСА,
ПРЕДСТАВИТЕЛИ КОТОРОЙ ОБИТАЮТ
НА САМОМ КРАЮ ИССЛЕДОВАННОЙ
ЧАСТИ ВСЕЛЕННОЙ...

РЕКЛАМА



М.видео

ВУДЭОЛЕНА

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео" и "ВидеоЛенд"

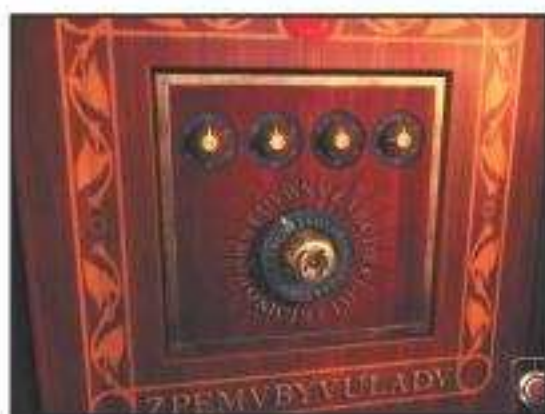


© 2006 "Akella"
COPYRIGHT © ASCARON ENTERTAINMENT UK LTD 2006. "ASCARON ENTERTAINMENT UK LTD 2006
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.cdgames.ru
Оптовая продажа: Москва, (495) 363-46-14, nataly@cdnavigator.ru
Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@msgbox.ru Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42,
akellarostov@aaa.net.ru. Представитель на Украине - "МультиТрейд" - www.multitrade.com.ua.
Филиал ООО "Полет Наavigатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение
компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.



SAFECRACKER: THE ULTIMATE PUZZLE ADVENTURE

■ ЖАНР: СБОРНИК ГОЛОВОЛОМОК/КВЕСТ
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: THE ADVENTURE COMPANY
 ■ РАЗРАБОТЧИК: KHEOPS STUDIO/MZONE STUDIO



Все мы давно знаем, что головоломки являются неотъемлемой частью любого квеста. **Safecracker: The Ultimate Puzzle Adventure** тоже поначалу кажется чистокровным квестом. На самом деле такое определение неверно по той простой причине, что сюжет игры укладывается буквально в три предложения. Пропал (возможно, с концами) богатенький нефтяной магнат, по совместительству — большой любитель загадок. Завещание хитрец спрятал в собственном доме. Родственникам богатея найти завещание оказалось слабо, потому они вызывают нас — специалиста по взламыванию сейфов без ломика (мы, если честно, лучше бы доверили это дело бригаде слесарей).

Наш герой прибывает на место и оказывается в большом уютном особняке, по самый чердак напичканном пазлами. Решив их все, вы получите волеизъявление клочок бумаги с последним волеизъявлением Дункана Адамса (так зовут пропавшего).

На этом все сюжетные перипетии заканчиваются (не считать же сюжетом редкие странички дневника Дункана, разбросанные по всему дому) и начинается тренировка головного мозга. Вот вам, батенька, карта, вот — пара карандашей (ими главгерой отмечает на карте головоломки), а дальше крутитесь как можете.

К сожалению, большая часть головоломок получилась на удивление банальной: всякие там «пятнашки», лабиринты с шариками, шахматные задачки — все это мы видели не один раз, в том числе и в предыдущих играх **Kheops Studio**. Это не значит, что решать их неинтересно, но и откровений ждать не стоит. Взявшись за любую головоломку, мы довольно быстро понимаем, что нужно сделать, а затем начинается воплощение нашей задумки в жизнь.

Кое-где «хеопсы» палку все-таки перегнули. С теми же «пятнашками» (тут чуть другие правила, чем в обычных) можно промучиться целый час, а то и больше. Умом ты быстро доходишь, что надо собрать значок доллара с двумя загогулинами по бокам, а на деле эти загогулины постоянно оказываются не там, где надо. Под самый конец уже хочется залиться слезами, разломать клавиатуру, запустить в монитор мышкой и отправить разработчиков в геенну огненную. Проблема тут не в том, что на головоломку тратится столько времени, а в том, что на банальную головоломку тратится столько времени.

Справедливости ради надо сказать, что такие «зависоны» случаются нечасто, а иногда даже попадаются гениальные пазлы. Но этого хватает лишь на то, чтобы присудить **Safecracker** звание крепкого середнячка и не более того. — *Алексей Моисеев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **6.0**

ХОТТАБЫЧ

■ ЖАНР: РУССКИЙ КВЕСТ
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: АКЕЛЛА
 ■ РАЗРАБОТЧИК: ПАРУС



Обычно после выхода фильма следует ворох побочных продуктов — всяческих рубашек-кружек-портфелей «с символикой». Не так давно российский производитель пристрастился делать игры, причем с такой скоростью, что они нередко выходят раньше самого фильма. Вот прямо как сегодняшний **«Хоттабыч»**.

Вначале следует сказать, что в графе «разработчик» у «Хоттабыча» значится широко известная в узких кругах студия «Парус», до того прославившаяся «русским квестом» под названием «ДМБ» — игрой всецело сотонинской и страшной до такой степени, что мы тут в «Игромании» в свое время даже испугались поставить ее в раздел рецензий. Объективно «Хоттабыч» смотрится и играется уже лучше, но ненамного.

Квест сделан по мотивам молодежной «интернет-комедии», создатели которой решили поглумиться над советским кино в особо тяжелой форме и выпустить современный ремейк фильма «Старик Хоттабыч» 1956 года, да еще и пригласить на главную роль актера Толоконникова (когда-то, между прочим, сыгравшего Шарикова в культовой экранизации «Собачье сердце»).

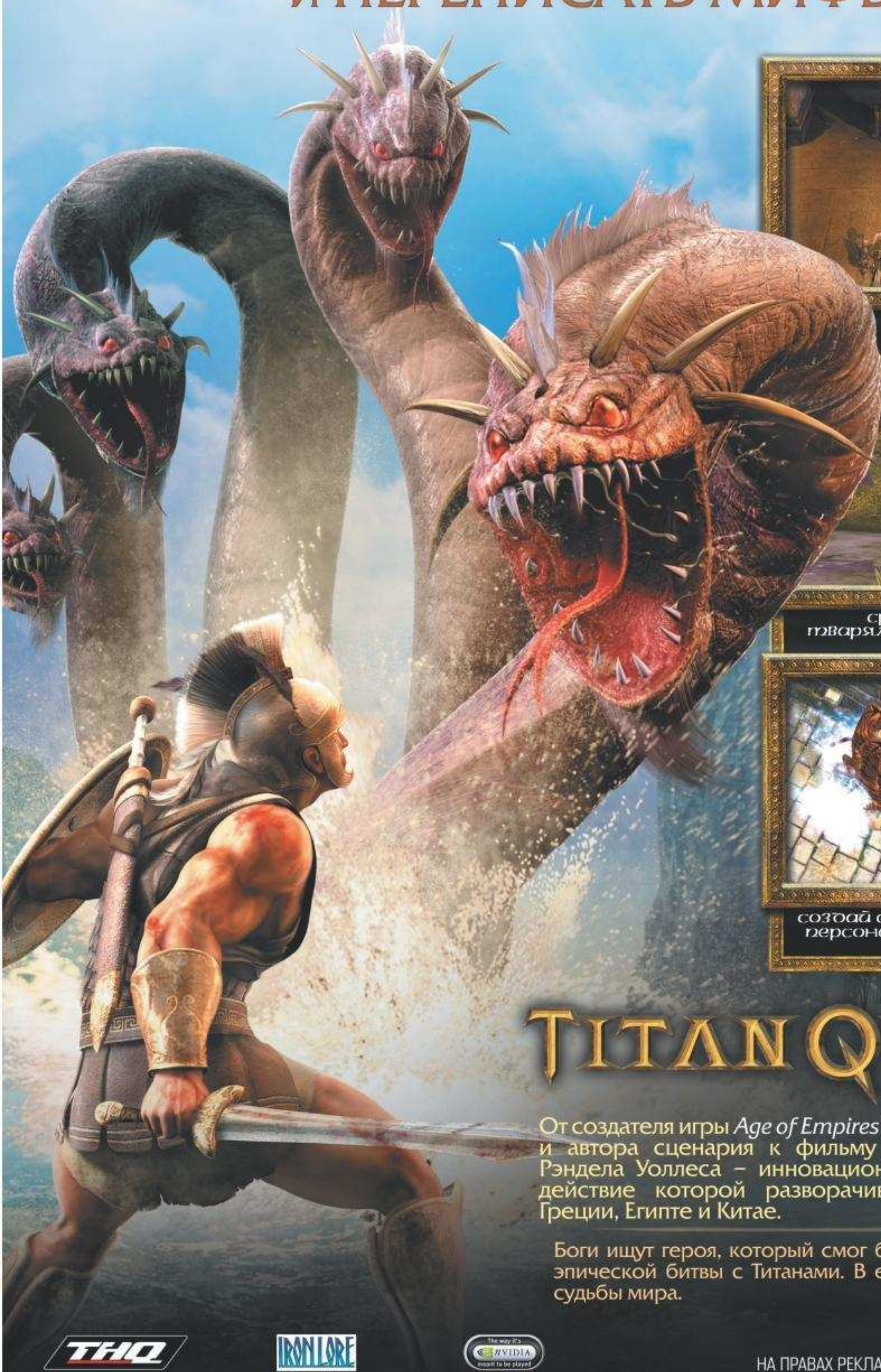
Синописис такой: главный герой по имени Гена зарабатывает на жизнь программизмом, хакерством и авантюризмом. Он рубаха-парень, живет себе мирно, чатится с друзьями, но тут случается неприятность: Гена случайно ломает сайт корпорации «Макрохард» (где бурный смех и продолжительные аплодисменты?) и похищает с виртуального аукциона старый кувшин. Бандиты, спецслужбы и прочие негодяи выходят на след Гены. Тут бы и сгинул наш молодой хакер в тисках суровой действительности, но на помощь ему приходит бородатый джин. Старик тысячи лет томился в старом кувшине и теперь пойдет на все, чтобы обрести свободу...

Как вы уже, наверное, догадались, весь юмор «Хоттабыча» строится на культурном шоке и контрасте цивилизаций. О культурном шоке вы вспомните, когда Гена станет откалывать шутки на хакерские темы. Например, холодильник у себя в квартире он назовет «кулером», продавщицу из ближайшей забегаловки — «сисадмином» и так на протяжении всей игры. На втором месте будут шутки про отечественную реальность. Тут собран весь букет тематического «юмора»: и про «лица грузинской национальности», и про «ментов», и про «братков», и про пиво в больших емкостях (комедия-то молодежная). Что же до контраста цивилизаций, он настигнет вас уже в главном меню. Низкое разрешение еще можно простить, а вот локации — вряд ли. Когда смотришь на этот кричащий аляповатый ужас, то очень жалеешь о том, что студия сэкономила на художниках. На тех, кто мастерит пазлы, тоже сэкономили порядочно (в игре их практически нет). Разработчиков хватило только на пристойный звук, который, увы, совсем не вяжется с картинкой.

В остальном же «Хоттабыч» — это еще один русский квест. Так что в зависимости от того, как вы относитесь к данному культурному феномену, можете смело прибавить или вычесть из финальной оценки пару лишних баллов. — *Сергей Звездов*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **4.5**

ТЕБЕ СУЖДЕНО ИЗМЕНИТЬ МИР
и ПЕРЕПИСАТЬ МИФЫ



путешествуй по
древнему миру



сразись с ужасными
тварями и легендарными
чудовищами



создай своего уникального
персонажа, выбрав один из
28 классов

TITAN QUEST™

От создателя игры *Age of Empires* Брайана Салливана и автора сценария к фильму «Храброе сердце» Рэндела Уоллеса – инновационная ролевая игра, действие которой разворачивается в древней Греции, Египте и Китае.

Боги ищут героя, который смог бы переломить ход эпической битвы с Титанами. В его руках окажутся судьбы мира.



НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

© 2006 THQ Inc. Developed by Iron Lore Entertainment. IRON LORE ENTERTAINMENT and the IRON LORE LOGO are either registered trademarks or trademarks of Iron Lore Entertainment, Ltd. in the United States and/or other countries, used under license. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. The NVIDIA logo and "The way it's meant to be played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.



- ИЗДАТЕЛЬ
ENLIGHT SOFTWARE
- РАЗРАБОТЧИК
THE MAURETANIA IMPORT EXPORT COMPANY
- ИЗДАТЕЛЬ В
РОССИИ/ЛОКАЛИЗАЦИЯ
АКЕЛЛА
- ПОХОЖЕСТЬ
■ STATE OF EMERGENCY
■ POSTAL
- МУЛЬТИПЛЕЕР
NET
- КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
ОДИН DVD
- САЙТ ИГРЫ
WWW.BADDAYLA.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,6 GHz, 512 MB, 64 MB VIDEO
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 GHz, 1 GB, 128 MB VIDEO



BAD DAY LA

Олег Ставицкий

На момент написания этих строк все цивилизованное общество с видимым удовольствием смешивает хорошего кинорежиссера М. Найта Шьямалана с грязью. Единые в своем мнении, критики и зрители называют его «Девушку из воды» самым зловонным провалом десятилетия и грозятся набить индийскому режиссеру холеную морду. Оставив за скобками тот факт, что «Девушка из воды» на самом деле является совершенно гениальным фильмом, заметим, что в игровой индустрии на днях случился провал погромче.

Кредит доверия

Оглушительный плеск, с которым одиозный геймдизайнер и продюсер Американ МакГи сел в лужу, еще не докатился до западной прессы, так как на момент написания этих строк игра у них еще просто не вышла. Стараниями «Акеллы» мы с вами играем в **Bad Day LA** чуть ли не раньше всего цивилизованного мира. На данный момент (3 сентября 2006 года от Р.Х.) в природе существует всего одна англоязычная рецензия на новую поделку Американа — уважаемое английское издание **Edge** вlepило **Bad Day LA** 4 балла из 10.

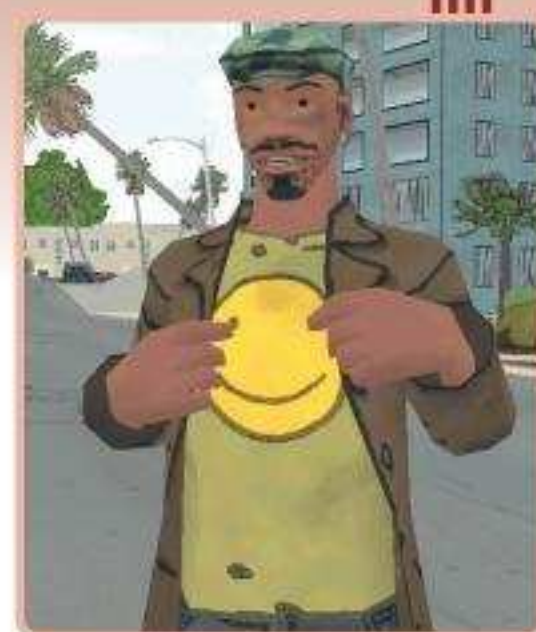
Масштабы произошедшего очевидны. После **American McGee's Alice** мистер МакГи вполне заслуженно считается индустриальным вундеркиндом, который отчего-то ушел в творческий штопор. Когда он пал в красноречивые объятья Тревор Чана, мы лишь пожали плечами и продолжили ждать. Когда он прикрутил свою фамилию к практически готовому **Scrapland**, мы сочли это здоровыми амбициями. Наконец, когда он в эксклюзивном интервью поведал нам о своем собственном проекте, обозвав его поначалу чуть ли не «экшеном в духе **Medal of Honor**», мы подумали, что это, должно быть, будет интересно. МакГи, в конце концов! Этой фамилии до сегодняшнего дня был выписан невиданный кредит доверия. Бывший автор карт для **Quake** на наших глазах творил какой-то **Postal 3** в cell-shading-декорациях, а мы продолжали верить в чудо.

Как вы, впрочем, должны помнить, после того как «Игромания» самолично пощупала **Bad Day LA** несколько номеров назад, энтузиазма у нас поубавилось. Несмотря на ряд внушительных достоинств, игра прихрамывала на жизненно важный орган —

геймплей. Мы поцокали языком, оценили специфический юмор, понадеялись на грядущий бета-тестинг и отпустили МакГи с миром.

Так вот, та игра, что продается сейчас по всей России, отличается от виденной нами версии наличием заставок и кое-какой полировкой очевидных ошибок. То, что мы приняли было за непропеченную бету, на деле оказалось финальным продуктом! То есть если вы читали обстоятельный материал в июльском номере за 2006 год, то отлично представляете себе, как выглядит и играется **Bad Day LA**.

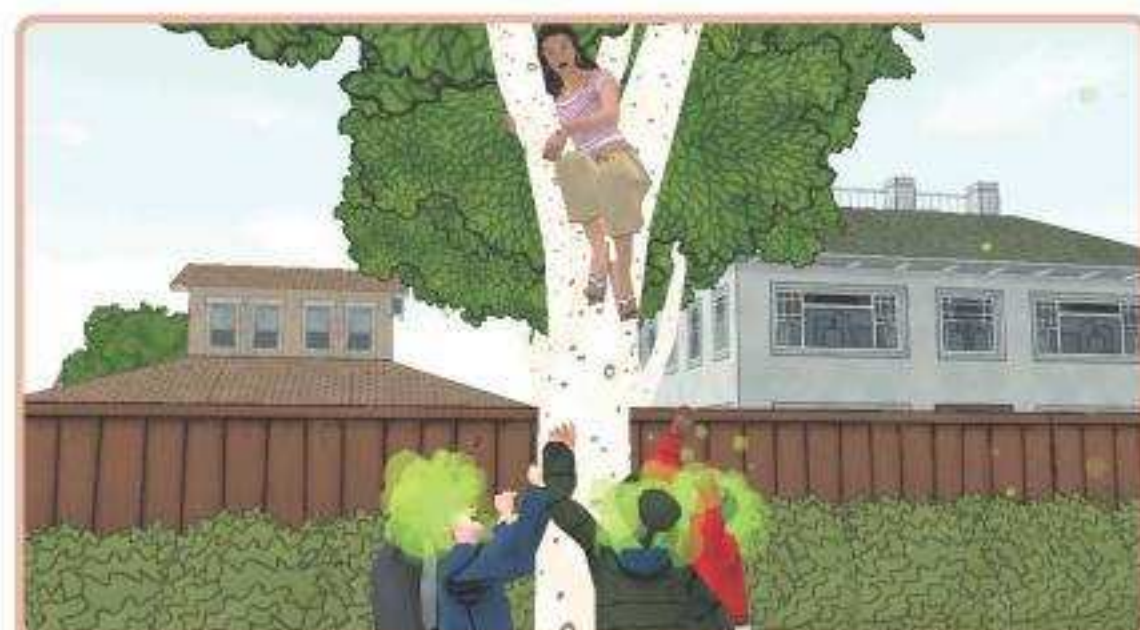
Это одноклеточный аркадный экшен, главной достопримечательностью которого небезосновательно считается подача и местный сюжет. Последний повествует о Лос-Анджелесе, объятом всевозможными катаклизмами — от террористической атаки до землетрясения и нападения зомби. МакГи, который не понаслышке знаком с американским менталитетом, решил посмеяться надо всеми американскими фобиями разом — это хорошая идея — и снабдил каждый уровень **Bad Day LA** какой-то новой напастью. Игра открывается падением самолета с биологическим оружием акkurat



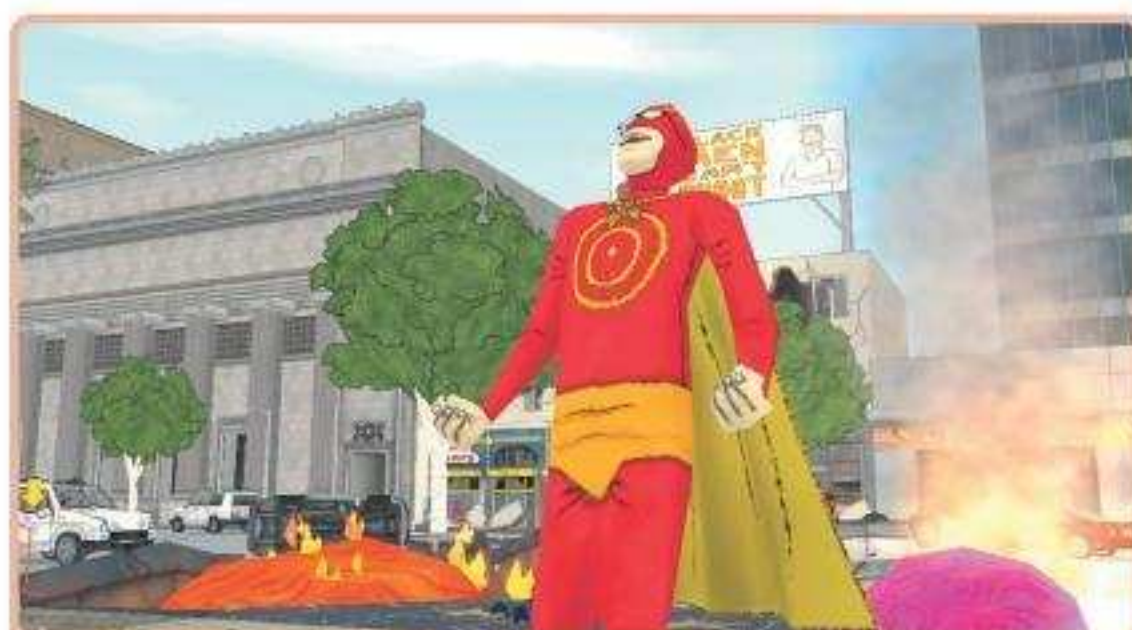
на забитую очередной пробкой автостраду: бывшие соотечественники покидают насиженные автомобили и начинают жизне-радостно кидаться в румяных прохожих ярко-зеленой желчью. Среди выживших оказывается главгерой — похабного вида афроамериканец без определенного места жительства. Обнаружив, что родной Лос-Анджелес неожиданно превратился в кинофильм «Земля мертвых», он задается вполне рациональной целью — убраться из этого города как можно дальше.

Следуйте инструкции

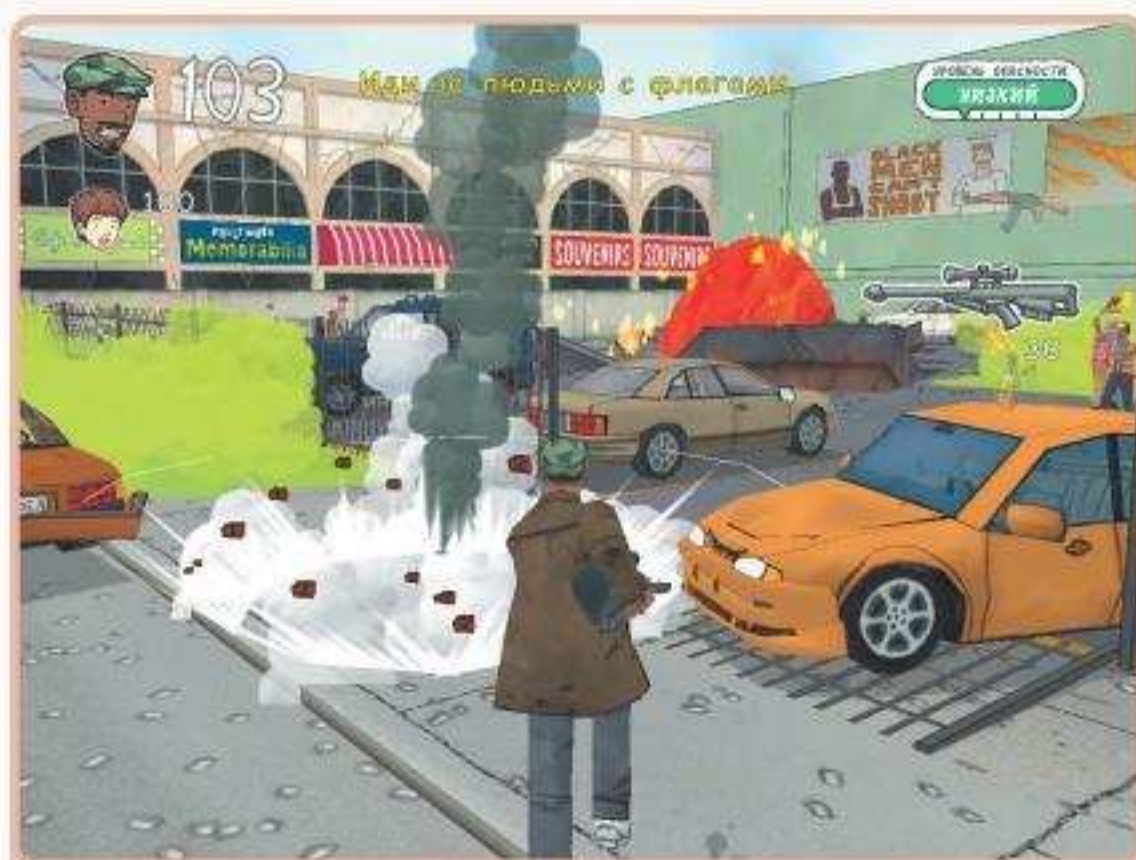
На деле спасение собственной задницы оборачивается моно-



Все женщины в **Bad Day LA** отчего-то имеют одно и то же лицо.



Среди удачных юмористических моментов также хочется отметить группу неудачников, которых случайно облучил радиоактивный метеорит.



Примитивные спецэффекты Bad Day LA скорее к лицу.

рельсовым набором заданий вроде «отведи зараженного ребенка к машине скорой помощи» или «перестреляй всех снайперов на крышах». То есть вместо симулятора всех известных науке напастей вышла примитивная аркада в апокалипсических декорациях. Главгерой под нашим чутким контролем семенит от одного задания к другому и нехотя выручает обывателей из горящих домов. Местный геймплей представляет собой судорожную беготню и пальбу среди горящих домов, террористов, наводнений и зомби в костюмах гамбургера. И вот здесь выясняется первый серьезный провал — собственно, стрелять совершенно невесело. Непонятно, о чем думал МакГи, снабжая свое детище таким примитивным экшеном, но пальба тут не доставляет ровно никакого удовольствия. Главгерой не умеет приседать, не умеет прятаться за богато разбросанными декорациями, не умеет перекачываться — он вообще ничего не умеет. Все, чему обучена вверенная вам низкополигональная фигурка, — это бегать и жать на гашетку. Добавьте сюда полное отсутствие сколь угодно интересной физики, и вы получите крайне унылое зрелище. Задания вроде «перестреляй всех террористов в округе» — скука

смертная. Оружие — автомат, шотган, огнемет и ракетница — послушно плюется во врагов патронами, вы кое-как прячетесь за искореженными зданиями и надеетесь, что сейчас начнется что-нибудь поинтереснее.

Беспорядочная пальба разбавлена, впрочем, некоторыми нюансами. Все ваши действия имеют, так сказать, социальный резонанс — американское общество пристально следит за тем, чтобы вы по ошибке не дали очередь по заблудшему инвалиду или не огрели монтировкой полноватую даму. Социальные взаимоотношения главгероя с общественностью отражаются в виде нехитрого графика в правом верхнем углу. Противоправные действия приводят к плачевным результатам — обозленные обыватели начинают бросаться в вас подручными средствами и преследуют дружной гурьбой. Повысить свой авторитет так же просто, как и дискредитировать себя. Для того чтобы массовые гонения прекратились, достаточно быстро совершить несколько общественно полезных дел — потушить пожар (или горящего прохожего), излечить зомби (делается путем профилактической струи из огнетушителя) или уничтожить пару террористов.



Атака пятидесятифутового гамбургера — тоже в каком-то смысле удачная находка.

Стоит вам зафиксировать социальный статус на отметке «нейтрально», как разъяренная толпа убирает факелы и банки с колой, после чего разбредается изображать массовую панику.

По мере продвижения вы также обзаведетесь напарниками разной степени невменяемости — от беспрестанно блюющего ребенка до беспалого полковника с сигарой. Одновременно водить с собой можно только одного приятеля, так что между компаньонами можно переключаться. Последние, надо отдать им должное, действительно помогают — честно бросаются на амбразуру, не щадя живота, и даже умудряются кого-то убить. Мало того, они обладают крайне полезным свойством — бессмертием. Если какой-нибудь, скажем, Хуан (амнезийный мексиканец с двухметровой бензопилой, которого главгерой ласково зовет *Дон Идиот*) вдруг оказывается насмерть заплыван желчью, нужно просто немного подождать. Секунд через тридцать дорогой друг снова окажется в строю, поскольку его жизненная энергия постепенно восстанавливается. Аналогичным образом умеет регенерировать и наш героический негр — подорванное вражеским плевком

здоровье можно быстро восстановить, забившись в какой-нибудь укромный уголок.

Кроме беготни и стрельбы, игра также периодически предлагает оседлать стационарный пулемет и пострелять по всему, что движется. Честно говоря, такие вот моменты торжества спинного мозга вышли у МакГи самыми удачными. Все неожиданно начинает взрываться, весело гореть, а окрестные обыватели задорно разбегаются в стороны. Из-за стационарной гашетки примитивный геймплей и полное отсутствие интерактивности как-то отходят на второй план, уступая место пиротехническому веселью.

Гигиенический пакет

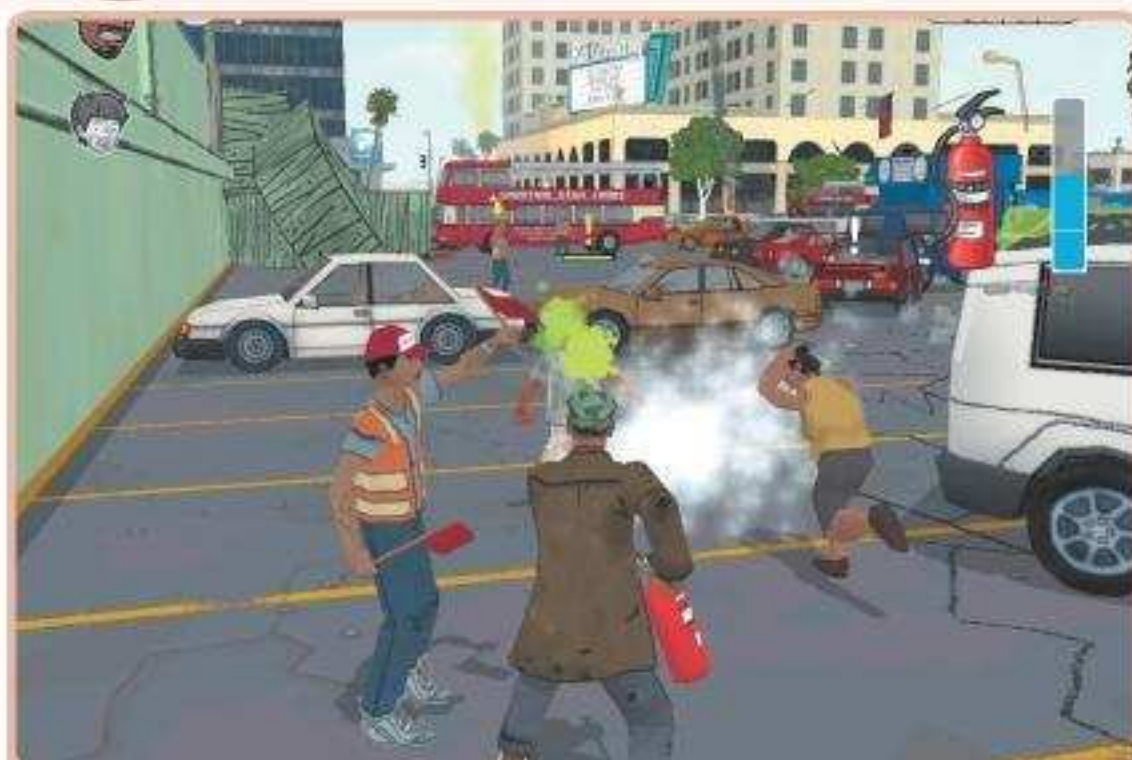
Очевидно, что весь этот неуклюжий и хромой геймплей МакГи планировал прикрыть эффектной, так сказать, подачей. Под ней понимается вызывающе неполиткорректный юмор, сексистские шуточки, непрерывный «f***» в диалогах и немотивированное насилие. Мы до последнего надеялись, что получится что-нибудь уровнем повыше, но МакГи действительно выдал новый Postal. Кому и зачем сегодня нужна очередная игра, в которой



МакГи неслучайно называл South Park в качестве одного из источников вдохновения: здесь присутствует классическая игра Kick the Baby.



Новый йогурт «Скелетоны» — со вкусом свежей бомжатины!



Огнетушитель, оказывается, не только оружие борьбы с пожарами, но и замечательное медицинское средство!



«Живой сгусток крови пульсировал прямо в моем прицеле»... бррр, иногда после Bad Day LA тянет на совершенно дикие творческие мысли.

подоженные обыватели скучно носятся по улицам, категорически не ясно. Но 90% юмора Bad Day LA строится на вытянутом среднем пальце, фразах вроде «черт, этот ребенок воняет хуже, чем затычка для задницы!» и невинно убиенных прохожих. И если в контркультурных выпадах **Running with Scissors** кроме дурного вкуса можно было разглядеть какую-то гражданскую, что ли, позицию, чистый анархизм, то у МакГи не видно ничего, кроме плохого вкуса. Удивительно, как человек, сработавший самое изобретательное переложение Льюиса Кэрролла, вдруг уподобился гогощущему подростку, у которого от вида среднего пальца пиво идет носом. Большая часть юмора Bad Day LA вызывает такое искреннее недоумение, что срочно хочется запустить **American McGee's Alice** и проверить, так ли уж там все было гениально.

Самое обидное, что периодически во всем этом «аншлаге» вдруг проглядывает здоровый манти-пайтоновский абсурд. Скажем, подсказки на улицах отчего-то раздают рассаженные в самых неожиданных местах белки с выпученными глазами. Вооруженная морепродуктами банда грабителей («трепещи перед величием угря!») смешит даже в русском переводе. И такого вот абсурда набирается минут десять. Есть директор музея, хранящий в своем офисе подвешенных за ноги посетителей с табличками вроде «пойман без билета» или «фотографировал экспонаты». Все это, казалось бы, дает МакГи моральное право называть происходя-

щее на экране комедией абсурда. Но за такими вот моментами просветления следует тупое ржание, шутки про рвоту, наркотики и лишний вес. И главное, все ведь уже было. Немотивированное насилие, достоверное моделирование паники на улицах и прочий подрыв устоев присутствуют практически во всех нетленках **Rockstar**. У МакГи был отличный шанс — умно посмеяться над обществом паранойи, добавив происходящему своего фирменного абсурда. Вместо этого мы имеем дурной юмор, приправленный дурным геймплеем.

И дурной, кстати говоря, графикой. Среди прочих обнадеживающих моментов Bad Day LA хвасталась творческим дуэтом **Kozyndan**, выступивших здесь в качестве арт-директоров. Здоровый, казалось бы, ход — привлечь талантливых иллюстраторов, которые сработали дюжину гениальных CD-обложек и рекламе кед **Converse**, для создания фирменного стиля игры. **Kozyndan** действительно отличились — аккуратно отрисовали карикатурных персонажей, соорудили отличную обложку, разработали шрифты, кнопки, вывески. К сожалению, вся эта работа похоронена под массивной cell-shading-плитой. Рукотворный, нарочито грубый стиль напрочь потерялся среди грубо отесанных моделей и унылых спецэффектов. При ближайшем рассмотрении оказывается, что практически все персонажи как будто обведены карандашом, а надписи на вывесках нацарапаны неровным почерком. Но для того, чтобы

оценить проделанную **Kozyndan** работу, в картинку надо всматриваться. Внимательные игроки действительно будут вознаграждены приятными бонусами — местами движок все-таки не справляется с выдающимся талантом арт-директоров, и картинка начинает напоминать стремительно ожившую иллюстрацию. В остальном же приготовьтесь лицезреть ничем не примечательный cell-shading, который мы все уже видели в том же **XIII**.

Кроме того, игра не то чтобы вылизана до надлежащего блеска. Главгерой легко проваливается в трехполигональные кусты, поверженные враги тонут в окрестных зданиях, а местами Bad Day LA обнажает неоттекстуренные полигоны.



МакГи сел в лужу как-то удивительно звонко и неожиданно. Bad Day LA, первый за шесть лет полноприводный проект именитого продюсера, на деле оказался до того кислой поделкой, что ее автора хочется долго и обстоятельно мутузить по табельной буденовке. Отчего талантливый, вообще говоря, человек, выпустил морально устаревшую игру, работающую на одноклеточном геймплее, для нас загадка. Не очень верится, что человек, у которого за плечами колоссальный опыт в индустрии, всерьез верит, что Bad Day LA в ее нынешнем состоянии — хорошая игра. Потому как даже самому неприятному игроку после нескольких минут станет очевид-

но — перед ним проект глубоко посредственный.

В нашем памятном интервью Американ грозился включить в Bad Day LA возможность измазаться собачьими экскрементами — он якобы вычитал в какой-то военной брошюрке, что это реально практикуемый прием самообороны. Так вот, с выходом Bad Day LA уважаемый некогда продюсер прилюдно эту самую практику продемонстрировал. Все, что ему теперь остается, — лечь на землю ногами к взрыву. Говорят, помогает при атомном ударе.

P.S. Отдельной строкой хочется отметить работу компании «Акелла», которая подошла к локализации Bad Day LA с каким-то пионерским задором. Во-первых, чуть ли не впервые в истории легальных отечественных переводов здесь можно услышать мат. Что в данном конкретном случае скорее рассматривается как плюс — оригинал изобилует словами на букву f. Следом за адекватным переводом (см. также бесподобный мануал) идет грамотный кастинг. Актеры, озвучивающие всех без исключения персонажей, практически идеально дублируют соответствующие интонации прототипов. Здесь же — аутентичные шрифты, которые, как нетрудно догадаться, пришлось адаптировать, глядя на англоязычный первоисточник. В общем, российская версия Bad Day LA выглядит какой-то образцово-показательной локализацией, которая к тому же увидела свет раньше, чем в Америке и Европе. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

60%

ДОЖДАЛИСЬ?

Самый неожиданный провал лета. Вместо меткого издевательства над всеобщими фобиями Американ наш МакГи сработал одноклеточную аркаду, снабженную к тому же абсолютно деревянным юмором.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 6.0

ГРАФИКА

★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 6.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 8.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: ☹️ 😊 😊

РЕЙТИНГ

6,5

ИГРОМАНИИ

ОНИБЛАЭЙД



Реклама



- ИЗДАТЕЛЬ
EIDOS INTERACTIVE
- РАЗРАБОТЧИКИ
VOLATILE GAMES/SCI
- ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАЦИЯ
НОВЫЙ ДИСК
- ПОХОЖЕСТЬ
■ KILL SWITCH
■ ENTER THE MATRIX
- МУЛЬТИПЛЕЕР
НЕТ
- КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
ОДИН DVD
- САЙТ ИГРЫ
WWW.RESERVOIRDOGSGAME.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 800 MHZ, 256 MB,
32 MB VIDEO
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 GHZ, 512 MB, 128 MB VIDEO

RESERVOIR DOGS

Олег Ставицкий

Корпоративные ктулху нашей с вами индустрии аккуратно разделили между собой самые выдающиеся гангстерские кинолицензии XX века: **Electronic Arts** обстоятельно изуродовали **The Godfather**, **Vivendi Games** пытаются в своих застенках «Лицо со шрамом», а **Eidos** вот обзавелись правами на постмодернистскую классику 90-х.

Ирония судьбы состоит в том, что оригинальные «Бешеные псы» были практически полностью сняты Тарантино на складе с гробами и обладали до того микроскопическим бюджетом, что фирменные черно-белые костюмы актеры приносили на съемочную площадку из дома. Четырнадцать лет спустя интерактивные **Reservoir Dogs** за авторством **Volatile Games** созданы по всем правилам студийного маркетинга: лицензия на соответствующий кинофильм, аутентичный саундтрек, неизменный Майкл Мэдсен на озвучке и ровно такое количество денег, какое требуется для того, чтобы «уйти в плюс».

Мистер коричневый

Количество фривольностей и художественных допущений, которые позволили себе молодчики

из **Volatile Games**, достигает какого-то позднего тарантиновского размаха. Для самых маленьких напомним, что соответствующий кинофильм практически полностью имел место в замкнутом помещении, где несколько вооруженных мужчин наставляли друг на друга пистолеты, пытаясь понять, кто из них коп под прикрытием. Вся интрига крутилась вокруг ограбления магазина бриллиантов, однако само действие нам как раз не показывали. Более того, как участники мероприятия добрались до заброшенного склада — тоже неизвестно. Так вот, согласно пресс-релизу, **Volatile** при молчаливом попустительстве со стороны **Eidos** решили заполнить сюжетные пробелы. Последнее производится с изящностью слоновой ноги. По версии штатных сценаристов, каждый из участников ограбления вышел из пресловутого магазина, перестрелял на своем пути примерно пятьсот человек и спокойно прибыл на место встречи.

Удивительное дело, но этот вот эталонный образец творческой импотенции здесь подается с великой помпой — игра по несколько раз возвращается на один и тот же уровень, предлагая взглянуть на события с раз-

ных точек зрения. Поначалу все это обставлено так, что начинаешь даже подозревать у **Volatile** какой-то высший план, некую грядущую интригу. Последняя состоит в том, что в одной и той же подворотне мистер Розовый, скажем, свернул налево, а мистер Белый предпочел спуститься в затхлый подвал. Такое вот «заполнение сюжетных пробелов».

Между незамысловатой сюжетной мясорубкой игра демонстрирует заботливо реконструированные сцены из оригинального фильма. И вот здесь образованных игроков поджидает нештучный удар. Как выяснилось, **Eidos** смогла приобрести права на сюжет, название и саундтрек. Однако все актеры, занятые в оригинале, свои голоса и, соответственно, лица, предоставить отказались. Кроме вездесущего Майкла Мэдсена, о котором ниже. Надо ли говорить, что вместо оscarовских Тима Рота, Харви Кейтеля, Стива Бушеми и Квентина Тарантино нам предлагается лицезреть изуродованные до неузнаваемости модели. То есть они отдаленно напоминают героев классического шедевра, но ровно настолько, чтобы соответствующие актеры не имели оснований подать на **Eidos** в суд. Мало того, в бюджет актив-



но не доложили денег, отчего трехмерные инсценировки смотрятся жалко до слез. Нам том месте, где у вас четырнадцать лет назад шевелились волосы во всех местах, сейчас накатывает привычная зевота. Местное «тридз» не в состоянии передать и сотой части упругой динамики оригинала. Такой, понимаете, шоу-бизнес.

Исключение составляет большой друг всей игровой индустрии и удивительной неразборчивости актер Майкл Мэдсен. Трехмерный Мистер Блондин — точная копия соответствующего персонажа — вещает с привычной мэдсеновской сипотцой. Сам



Майкл Мэдсен неоднократно повторяет свой фирменный трюк с отрезанием уха.



Особо внушительные выкрутасы во время автомобильных этапов демонстрируются в slo-mo.



Игру уже запретили в Австралии за пропаганду немотивированного насилия над полицейскими.



Обезоруженных спецназовцев, кстати, можно брать в заложники наравне с обычными обывателями. Ведут они себя точно так же.

актер, который с равным успехом может сниматься в каких-нибудь несусветных помоях вроде «Особь 2» и у того же Тарантино в «Убить Билла», охотно дает интервью, где не скрывает своей радости по поводу содеянного.

Мистер Розовый

У нас тут с заднего ряда интересуются, какой у Reservoir Dogs геймплей. Отвечаем — неожиданно бодрый. Volatile сочинили для своего большого дебюта довольно аддитивную систему заложников. Смысл ее состоит в том, что любую подручную уборщицу можно татуированной лапой ухватить за шею и использовать как живой щит. Завидев вас в обнимку с беззащитной дамой, окружающие охранники и полицейские резко прекращают стрельбу и вступают в переговоры. Последние содержат трехступенчатую дипломатию следующего вида: обычные охранники сразу же, без разговоров, опускают оружие на пол, полицейским необходимо продемонстрировать серьезность собственных намерений, огрех заложника пистолетом по голове, но хладнокровный спецназ поражает — им необходимо узреть два-три подзатыльника, прежде чем они решатся сложить автоматы. Безоружных представителей органов правопорядка надлежит под дулом довести до ближайшей стены и приказывать встать на колени.

К этой нехитрой, но исправно работающей системе Volatile добавляют несколько нюансов. Во-первых, у заложника есть запас терпения, который выражается в

его собственном здоровье. Так что лупить одного и того же уборщика всю игру не получится. Это самое здоровье тает буквально на глазах — со временем несчастные теряют сознание прямо в ваших жарких объятьях. Само собой, как только вы окажетесь без прикрытия, полиция с радостным гиканьем сбегается со всего уровня и начинает палить по вам что есть мощи. Мораль, короче, такова — заложников надлежит регулярно менять.

Во-вторых, если вы выстрелите по взятому на прицел охраннику, всех вокруг резко постигает разочарование — несмотря на заложника, по вам с видимым удовольствием откроют огонь. Наконец, в-третьих, самое подлое обстоятельство: стоит вам избавиться от заложника, как приставленные к стенке полицейские вскакивают с насиженных мест, подбирают сложное оружие — и все начинается заново.

Означенная схема работает неожиданно исправно — брать заложников, выкрикивать непечатное и расставлять полицейских по углам не надоедает до победного конца. Возможно, благодаря тому, что альтернативой всем этим дипломатическим переговорам служит вполне себе здоровая экшен-составляющая.

Стрелять в Reservoir Dogs действительно приятно, и все благодаря продуманной системе укрытий. Как и в kill.switch, вы можете припасть спиной к любому окружающему предмету, перекачаться от одного прибежища к другому и даже открыть огонь вслепую. Удивительно, но в абсо-

лютно неинтерактивных декорациях и при полном отсутствии сколько-нибудь вменяемой физики игра неустанно создает на экране крайне интенсивное действие. В одну минуту вы мутузите взятого в заложники полицейского, в другую садите крупной дробью в упор, а в третью — уходите в феерическое slo-mo.

Само замедление здесь гордо именуется «bullet festival» и отличается каким-то запредельно растянутым временем. Набрав должное количество адреналина (или что там надо набирать в этот раз?), вы замедляете действие настолько, что обойти в таком режиме нельзя даже какой-нибудь жалкий столб. Зато можно выпустить залпы по пяти охранникам сразу, отчего они гарантированно падут хладными трупами.

Вообще, рапид в интерактивных «Бешеных псах» — это, конечно, какой-то постмодернизм в кубе. Четырнадцать лет спустя компьютерная игра по мотивам абсолютно независимого кинофильма содержит элементы другого кинофильма, который, в свою очередь, был вдохновлен старыми кинофильмами про кун-фу. Прелесть что такое.



Соорудив простой, но крайне привлекательный экшен, Volatile отчего-то удумали разбавить его автомобильными этапами, которые, разумеется, никуда не годятся и больше всего напоминают незабвенный Driv3r. Разбрасывая все на своем пути, вы несетесь по монорельсовой доро-

ге, периодически включая вездесущее ускорение. Физики нет.

Визуально Reservoir Dogs выглядят неоднозначно. С одной стороны, за такие модели и спецэффекты, конечно, секут розгами. С другой — на открытых пространствах неожиданно обнаруживается затейливая игра светотени и, вообще, картинка неожиданно оживает. Это не относится к автомобильным этапам, которые выглядят и играют одинаково скверно.

Зато со звуком тут все хорошо — кроме упомянутого уже аутентичного саундтрека, Reservoir Dogs могут похвастаться крайне убедительным «бадабумом». То есть когда пули вбиваются в ваше укрытие, звучит это очень внушительно.

И вот что удивительно. Reservoir Dogs хамски обходятся с первоисточником, никоим образом не воссоздают атмосферу оригинала и обладают сомнительным внешним видом. Но здесь имеет место эффект уже упомянутого вскользь kill.switch — игра успешно функционирует всю дорогу на одном-единственном геймдизайнерском решении. То есть хватать заложников, перекачаться по неинтерактивным декорациям и устраивать тот самый bullet festival действительно интересно. Volatile Games, очевидно, держат в своем штате несколько по-настоящему талантливых людей, которые, будучи помещены в более комфортные для работы условия, смогут создавать что-нибудь пободрее хамского переказа живой классики. Берем, что называется, на карандаш. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Хамоватый пересказ живой классики, успешно функционирующий на одном-единственном геймдизайнерском решении. Играть довольно забавно, но лучше, конечно, пересмотреть оригинальную кинокартину.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 6.0

РЕЙТИНГ

6,5

ИГРОМАНИИ

- ИЗДАТЕЛЬ
SUNFLOWERS INTERACTIVE
- РАЗРАБОТЧИК
SEK
- ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАЦИЯ
НОВЫЙ ДИСК
- ПОХОЖЕСТЬ
СЕРИЯ AGE OF EMPIRES
- МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ
- КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
ОДИН DVD
- САЙТ ИГРЫ
WWW.PARAWORLD.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,6 GHZ, 512 MB,
128 MB VIDEO
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 3 GHZ, 1 GB, 128 MB VIDEO

PARAWORLD

Светлана Карачарова

Возможно, вы помните (а может быть, и нет) симпатичный симулятор жизни гномов (в России он издан компанией 1С и так и называется «Гномы»), четыре года назад выбравшийся из недр немецкой компании SEK и очень впечатливший многих представителей геймерской братии. Милые коротышки в цветных кафтанчиках копали туннели и строили свое немудреное гномье счастье с кружкой пива в руках, а нам надлежало следить, чтобы количество мухоморов и гусениц на душу населения не падало ниже нормы.

Вполне удовлетворившись успехом своего первого проекта, любители гномов решили замахнуться на более глобальные вещи, а именно — на такую стратегию, которая показала бы всяким там *Age of Empires* и иже с ними где раки зимуют. Гномы признаны слишком мелким материалом и отправлены в топку, а нам с вами предлагается ни много ни мало настоящее путешествие в параллельный мир, полный опасностей и приключений.

Параллельные проблемы

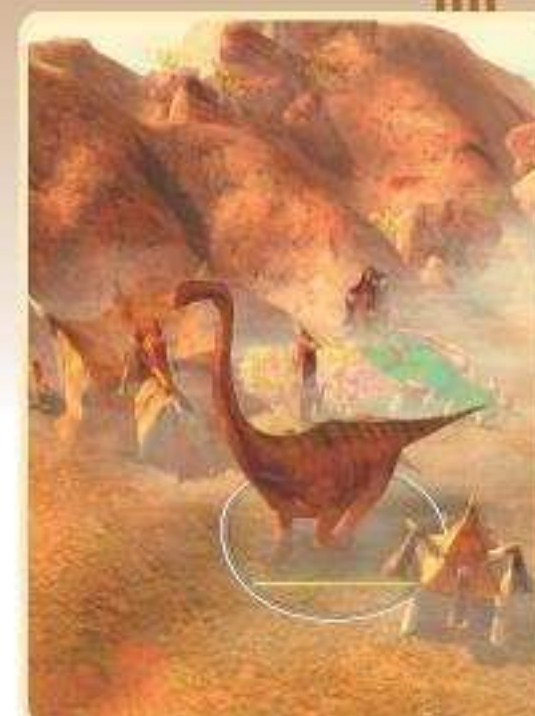
Что было бы, обнаружь современные ученые кости динозавров, чьи анализы показывают, что этим останкам от силы несколько десятков лет? А как вам находка кусков горных пород, датированных многими миллионами лет и лежащих совсем не там, где им положено? Или исследование космических процессов, которые вдруг продемонстрируют, что искривления пространства кое-где слишком уж аномальны? Скорее всего, такие данные были бы моментально засекречены, а ученых заперли бы в бункере, набитом всяческой техникой, и подавали еду в окошечко. А если чего — то и пристрелили бы от греха подальше.

В ParaWorld все почти так, но с некоторыми нюансами. Троица молодых ученых, пришедшая с рассказом об очень похожих вещах к одному серьезному дядьке, и зная не зная, что сей товарищ уже плотно наложил лапу на другую реальность. Босс, в

лучших традициях жанра, отправляет молодых людей на «экскурсию» в тот самый случайно открытый ими параллельный мир, явно рассчитывая, что тамошние не слишком-то дружелюбные аборигены моментально покروشат исследователей в свежий фарш.

И действительно — у него были все основания надеяться, что так оно и будет. Мало того, что три расы «того света» вечно враждуют между собой, так по миру еще и разгуливают динозавры всех мастей и калибров. И попробуй только тронь гнездо, куда милые зверушки откладывают яйца, — после этого даже травоядные особи моментально звереют и норовят закусать, забодать и покалечить.

Впрочем, гордо дефилирующий перед нашим носом диплодок, похожий на огромную передвижную гору с головой на длинной шее, вызывает гораздо большее желание непрерывно щелкать скриншоты, нежели хвататься за бластер. Если не злить этого красавца, он так и



будет гулять по своему маршруту, величественно обходя здания прямо у него под носом строящейся базы. Тираннозавры же и прочие хищники ведут себя соответственно статусу — то есть нападают на всякого, кто оказался в поле зрения, включая собственных травоядных собратьев.

Вот в таких первобытных во всех смыслах слова условиях нам и предлагается как-то выживать. Полтора десятка миссий кампании будут заняты поисками дороги в родной мир с макдоналдсами и электричест-



Войска в игре не обучены держать строй и двигаться четкими колоннами — так что передвигаемся всегда организованной толпой.



Панель юнитов в развернутом виде занимает почти четверть экрана. Так что во время боя ее лучше свернуть от греха подальше.



Жаль, но прокатиться на этом красавце нельзя.

вом, а огромное количество скирмиш-карт развлекут любую компанию — до восьми человек включительно.

Классика будет жить вечно

Если вы видели хоть одну классическую стратегию — считайте, что и с геймплеем ParaWorld уже на дружеской ноге. Здесь нет надуманных, высосанных из пальца вещей, нет жестких ограничений (кроме системы комплектования армии, но об этом позже), все абсолютно логично и вполне укладывается в рамки стандартов. В вашем распоряжении три вида ресурсов (да-да, дерево, железо и пища) и болванчики-рабочие, которые собирают эти самые ресурсы и строят здания. При этом пролетариат не требует ни хлеба, ни зрелищ, а здания возводятся за считанные секунды и без всякой утомительной ерунды.

После накопления определенного количества ресурсов нам предлагается сделать качественный скачок, проапгрейдив таунхолл до следующего уровня (отгадайте, откуда взята эта гениальная идея?). Ну а потом, как и положено, рабочие моментально овладевают навыками по постройке более продвинутых зданий, в кузнях совершенствуется броня и оружие, а бойцы учатся все более мощным и хитрым приемам. Разумеется, в каждом из построенных зданий становятся доступны также и новые

юниты и еще масса разнообразных апгрейдов.

Взяв за основу все возможные стратегические штампы, разработчики не поскупились на детали, дав каждой игровой расе свои уникальные способности. Например, Dustriders вместо величественного городского центра довольствуются палаткой на колесах, которую при случае можно запросто перевезти на другое место, а здания строят таким образом, что их в любой момент разрешается разобрать, причем потраченные на постройку ресурсы тут же вернутся в казну. Кроме того, их дома можно перестраивать — и не только превращать «малую ферму животных» в «большую», но и наоборот. Кочевник, сидящий на стегозавре, может быть отличным атакующим юнитом (при этом стегозавр мощно расшвыривает врагов шипастым хвостом), а если вам вдруг понадобилось перевезти несколько рабочих на другой конец карты — одним легким кликом боевая единица оборачивается транспортной и готова к использованию. Прибыв на место и высадив пассажиров, возвращаем юнит в исходное состояние — вуаля, бывший «корабль пустыни» готов защищать своих подопечных.

Другие расы точно так же предлагают массу интересных вещей — скажем, Dragon Clan могут заминировать все подступы к базе так, что армия неприятеля едва ли доползет до ворот, да и юниты у них весьма любо-

пытны. Horsemen более стандартны в решениях, но зато ездят на настоящих мамонтах, а их здания защищены куда лучше, чем хлипкие шатры кочевников.

Стегозавры — в бой!

Поскольку ParaWorld — классическая до мозга костей стратегия, а не какой-нибудь градостроительный симулятор, бои здесь идут почти постоянно. То набегает на базу напуганные извержением вулкана динозавры, то амазонки решают показать суровым мужчинам, кто тут главный. Таким образом, постройка барачков и всяческих динозавроводческих ферм становится задачей первостепенной важности. Но, возведя все возможные виды казарм и отштамповав десяток брентащих железом юнитов, игрок вдруг сталкивается с весьма жестко лимитированной системой комплектования армии.

Состоит она в следующем. Пока ваша база находится на начальном уровне развития, вы можете настрого никак не больше 25 созданий первого уровня, причем в это число входят и рабочие. Когда база развивается до второго уровня, открывается возможность добавить в армию 15 существ второго же, соответственно, уровня; доросли до третьего — пишете в плюс еще 8 слотов, которые могут занять только существа с тремя звездочками на погонах. Таким образом, тактика «наберем сотню самых толстых боевых мамонтов и сразу все зачистим» умирает на корню, уступая место спланированным вылазкам.

Система «продвижения в ранге» работает четко и просто: чем больше воюют ваши войска, тем больше скапливается черепов (это такой специальный ресурс). За определенное количество черепов можно повысить в ранге любого юнита. Как правило, это делается прямо в бою, поскольку «повышенное» существо, которое только что было на последнем издыхании, тут же становится до неприличия здоровым, да еще и обзаводится всякими неприятными для противника способностями. Впрочем, в отличие от прочих игр, где

«прокачанные» юниты ценятся на вес золота и над каждым из них приходится дрожать, в ParaWorld можно сразу заказать в бараках бойца требуемого уровня, который ровно ничем не будет отличаться от своих побывавших в бою собратьев. Черепам найдется и другое применение — например, этот ресурс требуется для части апгрейдов, относящихся к военному делу.

Ну и, конечно же, в игре есть герои — та самая троица неуемных ученых, к которым время от времени присоединяются другие персонажи. Их точно так же можно повышать в уровне и обучать спецспособностям, иногда весьма полезным; им можно вручать разбросанные по карте артефакты и возрождать после смерти. Особого смысла в этом, впрочем, нет — даже если вы умудрились потерять всех троих, стандартные брифинги с их участием будут крутиться как ни в чем не бывало.

После прохождения очередной миссии вам покажут количество набранных очков (зависит от того, сколько побочных квестов вы выполнили) и предложат выбрать бонусы на следующую — это может быть возможность сразу взять в армию несколько существ нужного уровня, закупить ресурсов или повысить любого героя. Точно такая же возможность запастись бонусами есть и при отыгрыше любой случайной карты, при этом количество очков игрок задает самостоятельно.

■ ■ ■

Как и следовало ожидать, ParaWorld выбивается из общей линейки собратьев по цеху главным образом благодаря нетипичному игровому миру. Скорее всего, к игре насмерть прилипнет ярлык «про динозавров» — и это все, что месяца через три останется в памяти игравшего в нее человека. Но это ни в коей мере не обвинение — игра сделана крепко и со вкусом; в ней нет ничего, что вызвало бы явное раздражение; она, кроме того, может похвастаться очень красивой картинкой. Одним словом, полку стратегической классики прибыло. Ровно на одного динозавра. ■

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Классическая стратегия в параллельном мире, полном динозавров и туземцев — младшая сестренка и большая поклонница Age of Empire.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★ 9.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

8.0

ИГРОМАНИИ

DROPTTEAM



Симуляторы — жанр весьма непростой и деликатный, особенно если речь идет о хардкорных проектах. Но когда за плакатами с надписью «хардкор» разработчики стыдливо прячут свои корявые руки и несдержанные обещания, рецензировать их игры надо по законам военного времени. Сегодня как раз удачный повод собрать внеочередной расстрельно-рецензионный трибунал — к нам в руки попала игра **DropTeam**, претендующая на лавры футуристического танкового симулятора с честной баллистикой и оригинальным геймплеем. Ага, щазззззз!

Какой ты, нафиг, танкист?!

Вы знаете — наверное, пора отменить презумпцию невиновности применительно к разработчикам. Год назад, поверив парням из **TBG Software**, мы написали в превью, что DropTeam это симулятор. А теперь перед нами стоит обратная задача — не моргнув глазом объяснить, что к симуляторам эта поделка отношения не имеет, несмотря даже на сложную баллистическую модель и весьма продвину-

тую физику. Вы ведь не назовете симулятором несуразный гибрид **Worms 3D** и **Battlefield 1942**?

Самый точный диагноз для DropTeam — сетевой тактический танковый шутер, заточенный преимущественно под «захват флага». Причем слово «тактический» стоит в предложении исключительно из жалости — хитростей в игре ровно три: брать в оборону мощные танки, гонять на быстрых БТРчиках за флагом и подбирать места для безопасной высадки в тылу противника. Ага, Наполеон жалобно поскуливает в углу, закусив губу и методично стучаясь головой об стену.

DropTeam — игра, в первую очередь, сетевая. Но найти соотечественников по разуму (точнее, по его отсутствию), которые согласятся разделить с вами такой необычный экспириенс, — большая проблема. Автор этих строк, к примеру, несколько дней безуспешно искал добровольцев в локальной сети на **500** человек. Поэтому заранее готовьтесь провести большую часть игрового времени в дефматчах с ботами или в утомительных и тупых сценарных миссиях. Кстати, о сюжете, которому авторы игры посвятили

аж **четыре** страницы руководства. Мы желаем автору этого литературного шедевра, столь нужного в сетевом мочилове, не останавливаться на достигнутом и поскорее приступить к написанию сценариев для подкидного дурака, шахмат и домино.

До выхода игры мы возлагали большие надежды на обещанный ассортимент техники, продвинутую баллистику и разнообразные ландшафты с различными физическими условиями. Что ж, ответим по каждому пункту. Планет вообще-то не так уж и много — около десятка. Причем притяжение на большинстве из них не сильно отличается от земного. Единственное исключение — одна из заброшенных лун с гравитацией **0,1g** — вот где воевать действительно весело и необычно.

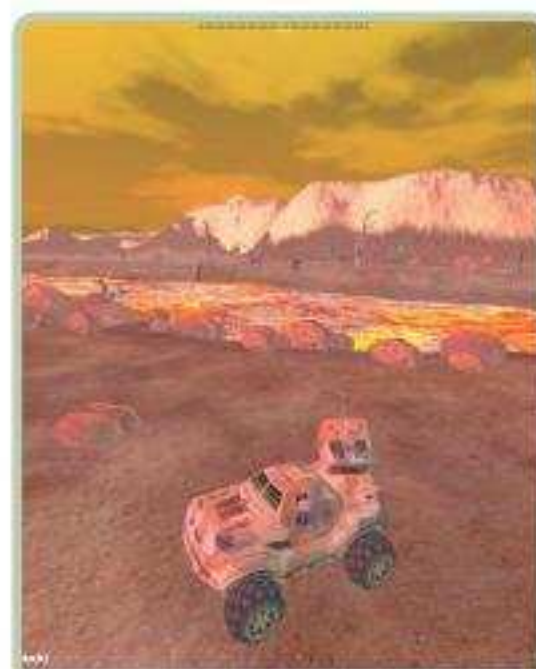
А теперь панихида по ассортименту. Дело в том, что все разнообразие техники — чистой воды демагогия и комбинаторика. Есть пара-тройка типов шасси, оружия и брони, а тупой перебор всех их возможных комбинаций и есть обещанное многообразие. Сильно, ничего не скажешь!

Обиднее всего получилось с баллистической моделью. Она, несомненно, хороша, но — парадокс! — все это тут нафиг не нужно. Во-первых, все расчеты по стрельбе выполняет баллистический компьютер — только успевай наводить прицел и стрелять. Из этого факта есть одно противное следствие — гаубицы в DropTeam можно использовать только по целям, находящимся в зоне прямой видимости. Ну и, наконец, главное — визуализация. С такой отрисовкой попаданий и повреждений никакая баллистика уже не поможет, так как у любой техники тут три состояния — «целехонек», «башню снесло» и «полный гап-лык». Забавный факт: некоторые художники DropTeam в титрах подписались только ником — ви-

- ИЗДАТЕЛЬ
BATTLEFRONT
- РАЗРАБОТЧИК
TBG SOFTWARE
- ПОХОЖЕСТЬ
■ СЕРИЯ BATTLEFIELD
■ JOINT OPERATIONS
- МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ
- КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
2 CD
- САЙТ ИГРЫ
WWW.BATTLEFRONT.COM/
PRODUCTS/DROPTTEAM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,8 GHz, 512 MB, 64 MB VIDEO
(GEFORCE TI 4200/RADEON 9600)
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2,8 GHz, 512 MB,
128 MB VIDEO
(GEFORCE 6600/RADEON 9800)



Ионная дуэль. Это, пожалуй, самая зрелищная разновидность перестрелок — спешите насладиться.

димо, постыдились назваться настоящим именем.

■ ■ ■

Ну что еще можно добавить к такому диагнозу? Звук в стиле доисторической игры **Scorched Earth** (ака «Танчики»), звучащей, кстати, через PC-спикер. Пиксельные эффекты на уровне **DOOM 2**. Удобство интерфейса и управления, сравнимое с командной строкой MS-DOS. Пятиминутная загрузка пустых, как холодильник холостяка, уровней. Тормоза и щедрый букет глюков, начиная с невозможности запустить игру без активного интернет-соединения. Несоразмерные с масштабом технического убожества системные требования. Но зато (ядрен-батон!) мы умеем запускаться на Mac OS и Linux. Тьфу! ■



Езда под водой принципиально ничем не отличается от прогулок по обычной поверхности. Ура продвинутой физике!

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Спонсор DropTeam — Мефистофель и компания! Читеры и спам-киллеры из нормальных сетевых игр, готовьтесь! После смерти вы будете играть в DropTeam вечно!

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 4.0

ГРАФИКА

★★★☆☆ 2.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★☆☆ 1.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 1.0

РЕЙТИНГ

4.0

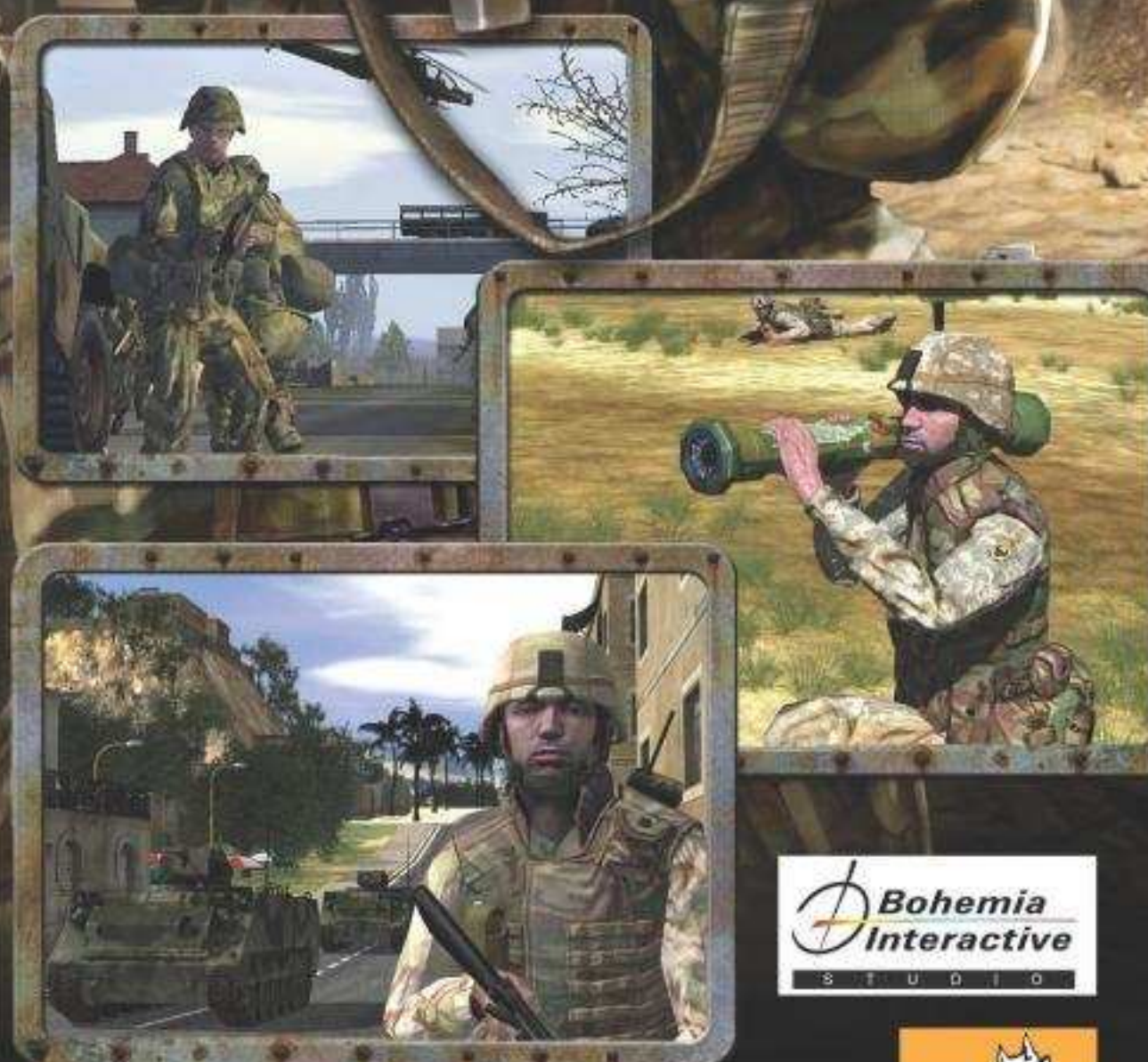
ИГРОМАНИИ

ОПЕРАЦИЯ ★ ФЛЭШПОИНТ ★ ARMED ASSAULT

«Операция "Флэшпоинт" 2» - доказательство явной эволюции в жанре военных симуляторов. О настолько грандиозной арене боевых действий раньше нельзя было и мечтать. Свобода передвижения на двухстах квадратных километрах виртуального пространства подкрепляется внушительным числом единиц самой разнообразной военной техники. А интерес к происходящему на поле боя - высоким искусственным интеллектом компьютерных оппонентов и реалистичной симуляцией боевых действий.

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Современный графический движок и прекрасная анимация
- Широкий выбор оружия и средств передвижения
- Уникальный искусственный интеллект виртуальных врагов
- Динамическая подгрузка уровней, позволяющая загружать огромные территории и огромное множество объектов на них
- Многопользовательский режим: поддержка более 60-ти игроков (или компьютерных ботов) с возможностью подключиться к игре в любой момент
- Кооперативная игра, а также ранее нигде не встречавшиеся режимы игры
- Наличие и поддержка инструментария для создания пользовательских дополнений, встроенный редактор сценариев
- Динамичное изменение погоды и времени суток (в игре реализованы приливы, изменение вида звездного неба)
- Миссии кампании основаны на реальных событиях, происходящих в мире



Bohemia Interactive
STUDIO



РЕКЛАМА

М.видео

ВИДЕОЛЕНА

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М Видео" и "ВидеоЛенд"

© 2006 "Akella". © 2006 Bohemia Interactive. All rights reserved.
"Bohemia Interactive"® is a registered trademark and "Armed Assault"™ is a trademark of Bohemia Interactive™.
Все права защищены. Неправильное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: Москва, (495) 363-46-14, nataly@cdnavigator.ru
Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@msgbox.ru, Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akellarostov@aaa.net.ru
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Полет Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.



Акелла

BLACK BUCCANEER



В этом месте у нас в подобных случаях принято выдавать абзац о том, как игровая индустрия с завидным постоянством отгрызает никому, казалось бы, не нужные кальки с кассовых блокбастеров. Далее рецензенту положено воздеть руки к небу, спросить у него, доколе это будет продолжаться, и пожелать всем разработчикам низкопробных экшенов третьего эшелона немедленно перекалываться в ассенизаторы.

Но вот что удивительно. **Black Buccaneer** (он же — «Черный Корсар» по российскому паспорту) категорически не хочется закатывать табельным катком в асфальт, хотя сделать это, разумеется, проще простого. То есть **Widescreen Games**, всю жизнь выпускавшие второсортный низкобюджетный шлак, действительно сработали безыдейный клон **Prince of Persia** во флибустьерских декорациях. Другой вопрос, что в это, как выяснилось, можно играть.

Черная метка

Расчет у **10Tacle/Widescreen** был очевидный. Благодаря победоносному шествию по широким

экранам «Пиратов Карибского моря 2» флибустьеры в нынешнем сезоне — актуальный сеттинг. Так что если быстро соорудить соответствующую игру, на общем шуме можно заработать немного пиастр.

И что удивительно. Обычно в подобных случаях принято запускать в пиратских декорациях трехполигональное полено, у которого на всю игру имеется два удара и железобетонный маршрут от заставки к финальным титрам. В России, где ценообразование все еще зависит от количества дисков, также записывают пустой полторагигабайтный файл, чтобы взять побольше денег.

Так вот, **Widescreen Games** свой микроскопический бюджет честно отработали. Местный геймплей напоминает покалеченного «Принца» на амфетаминах. Главгерой с какой-то нечеловеческой прытью носится по уровню, горным козлом скачет с уступа на уступ и с совершенно космической скоростью проворачивает вполне себе заметные комбо. Мало того, наш уважаемый корсар умеет оборачиваться гигантским гиппопотамом с черепами на коленях и котелком

на голове. Это его черное, так сказать, альтер эго способно в два раза быстрее размазывать врагов по стенкам и даже плюется какой-то магией.

Мало того, местный экшен выглядит крайне бодро и, как бы это помягче сказать... сбалансированно. Герой, скажем, стреляет из пистолета и бросается бомбами. Так вот, управление позволяет в течение десяти секунд дать разряд дробы, откатиться назад, отразить атаку трех макак и добить всех каким-нибудь особо хитрым комбо. Для того чтобы вы не возмнили себя пиратским вариантом Клинта Иствуда, табельный пистоль имеет ощутимое время перезарядки, так что сделать даже три выстрела подряд не выйдет.

Понятное дело, что все это мы видели в более опрятном, дорогом и, чего уж там, увлекательном варианте. Но **Widescreen** поражают продуманностью действия. То есть чувствуется, что была проделана какая-то нешуточная работа по балансировке способностей главгероя, по расстановке монстров, по динамике, наконец.

Кроме вышеозначенных достоинств, **Black Buccaneer** неожиданно обладает нелинейным левел-дизайном. То есть здесь нет миссий — лишь связанные между собой области и общие задания. Скажем, «починить собственный корабль», для чего надлежит найти припасов, досок, штурвал и парусину. Мало того, новые возможности (вроде толкания валунов) выдаются вам последовательно. Так что к одним и тем же непроходимым, казалось бы, местам придется возвращаться по нескольку раз. Вся эта пиратская **Castlevania**, честно говоря, скорее напрягает, чем развлекает.



Кроме означенных в статье достопримечательностей, тут еще присутствуют стационарные пушки.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Неожиданно прилежная калька с **Prince of Persia** в декорациях «Пиратов Карибского моря». Если вы вдруг категорически не знаете, чем занять свой неприятный спинной мозг, — добро пожаловать.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 6.0

ГРАФИКА

★★★★ 4.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★ 4.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

ИЗДАТЕЛЬ

10TACLE STUDIOS

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

НОВЫЙ ДИСК

РАЗРАБОТЧИК

WIDESCREEN GAMES

ПОХОЖЕСТЬ

PRINCE OF PERSIA

МУЛЬТИПЛЕЕР

НЕТ

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

ОДИН DVD / ТРИ CD

САЙТ ИГРЫ

WWW.BLACK-BUCCANEER.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:

1 GHZ, 256 MB, 64 MB VIDEO

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

2 GHZ, 512 MB, 128 MB VIDEO

Подгружаемые области с трудом отличаются друг от друга, а заблудиться среди трех абсолютно одинаковых пещер — сомнительное удовольствие.



Все вышесказанное отнюдь не отменяет того факта, что **Black Buccaneer** — скверная калька со всех известных игр последней пятилетки. К тому же совершенно отвратительная на вид — за такую графику уже лет пять как выгоняют из класса. Западная пресса с видимым удовольствием втапывает «Черного Корсара» в грязь, попутно упражняясь в злословии. Не очень понятно, с чего вдруг рецензенты так невзлюбили классический «бюджет», каких сегодня ежегодно выпускаются миллионы. Если уж кому и жаловаться, так это России, где благодаря означенным уже особенностям рынка сложилась совершенно сюрреалистическая картина: **Black Buccaneer** стоит дороже, чем, скажем, **Prey** или **Half-Life 2**. В общем, рекомендовать «Черного Корсара», конечно, никому не надо, но прецедент, как говорят, создан.

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: Перевод **Black Buccaneer** идеально соответствует уровню проекта. На фоне плохо отрисованных заставок зычный голос зачитывает пафосные речевки про демонов, сокровища, рабов и прочие милые сердцу вещи. Актеры, конечно, безбожно переигрывают, но это нормально — жанр такой. ■

РЕЙТИНГ

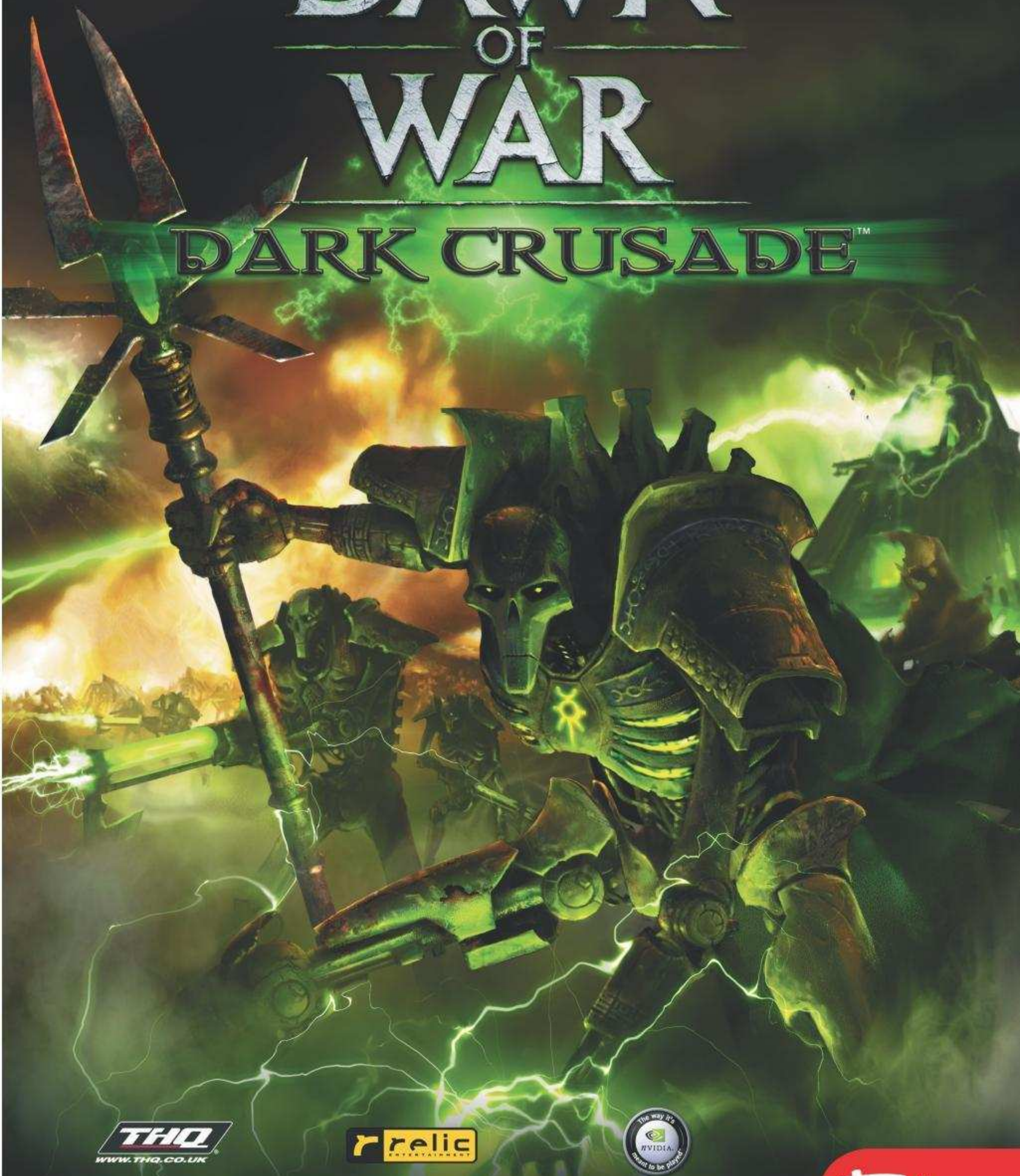
5,5

ИГРОМАНИИ

WARHAMMER[®]
40,000

DAWN OF WAR

DARK CRUSADE[™]



НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ
Copyright © Games Workshop Limited 2006. Dawn of War, Dawn of War: Dark Crusade, Games Workshop, Warhammer, the foregoing marks' respective logos, and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products, illustrations and images are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2006. Used under license. All Rights Reserved. THQ, Relic Entertainment and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.
© 2006 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компания "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Цит". По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 780-90-91, e-mail buka@buka.ru. Компания "Бука", 115230, Москва, Кашинское шоссе, 1 (корп. 2)

бука[®]
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru

GTI RACING



Паны из польской студии **Techland** уже не впервые пытаются сотворить вменяемый автосимулятор, хотя предыдущие их опыты можно было считать удачными лишь с большим натягом.

Последний пример — **Xpand Rally**, которую сложно назвать иначе как жертвой дурного вкуса, плохого дизайна и низкого бюджета. В случае с **GTI Racing** авторы взяли более правильный курс, начав с того, что вместо мутантов на колесах, разукрашенных кислотной палитрой, представили настоящие, лицензированные автомобили.

Народный автомобиль

Лицензия эта, если честно, не ахти какая и охватывает всего несколько автомобилей марки **Volkswagen** — в основном модели **Golf** и **Beetle** разных поколений (изначально игра вообще носила название **Volkswagen Golf Racer**). Такой выбор кажется немного странным, учитывая, что марка Volkswagen никогда не имела спортивного имиджа, а ее автомобили (за исключением культового «Жука») всегда были всего лишь удобным и надежным средством передвижения. Но, по

всей видимости, любовь немецких бюргеров к своим «Гольфам» настолько же сильна, насколько сильна любовь нашего народа к продукции АвтоВАЗа (о чем говорит былой ажиотаж вокруг **LADA Racing Club**), так что, может, и купят. А вот стоит ли это делать тем, кто от немецких народных автомобилей не фанатеет — это еще большой вопрос.

Для начала о технической стороне: игра сделана на движке вышеупомянутой **Xpand Rally** (изначально заточивавшегося под нужды шутера **Chrome**), единственное достоинство которого — это возможность создавать большие бесшовные карты; по ним можно ездить в любом направлении, а не только в узких границах трассы. Все это, впрочем, было актуально в 2004 году, а сейчас должного восторга не вызывает — даже у таких квелых конкурентов, как **World Racing 2**, есть то же самое, но на более высоком уровне. Со всем остальным у движка совсем плохо, включая традиционно безобразную оптимизацию — картинка иногда подергивается даже на довольно мощном компьютере.

Пейзажи далеки от совершенства, модели машин получше, а вот физика... физика вроде есть — в меру аркадная, но удовольствие от вождения получить сложно. Очень плохо, например, реализована работа подвески, из-за чего машины ведут себя словно игрушечные модельки.

Строго говоря, **GTI Racing** смотрится как рядовой аддон к **Xpand Rally**. Похоже абсолютно все, включая интерфейс. Музыка все так же выполнена в стиле техно и все так же ужасна, а отключив ее, можно убедиться, что и остальные звуки ей под стать. Спасает только **Winamp**.

Единственное серьезное изменение — сами гонки, где вместо раллийной езды из точки А в точку Б нам предлагают кольцевые заезды в компании с тремя соперниками. До кучи в режим



Знаменитый микроавтобус VW Bus — пожалуй, самая харизматичная машина в игре.



А вот один из поздних вариантов «Жука» латиноамериканской сборки.

- ИЗДАТЕЛЬ
DEEP SILVER
- РАЗРАБОТЧИК
TECHLAND
- ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАЦИЯ
1C
- ПОХОЖЕСТЬ
■ WORLD RACING 2
■ XPAND RALLY
- МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ, ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ
- КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
ДВА CD
- САЙТ ИГРЫ
WWW.GTIRACINGTHEGAME.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1.5 GHZ, 512 MB, 64 MB VIDEO
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2.5, 512 MB, 128 MB VIDEO

карьеры понатыкали и другие виды соревнований, такие как дрифт, драг, езда по чекпойнтам и полнейший маразм под названием «уличные гонки». Нет, это вовсе не то, о чем вы подумали, — это заезды на время по пустынным улицам, где вам под колеса периодически выскакивают картонные манекены (!), сбивать которых не рекомендуется. Стоит ли говорить, что это так же скучно, как и все остальное наполнение игры. Досадно, что **GTI Racing** умудрилась лишиться немногочисленных достоинств предшественника, вроде подробной модели повреждения (здесь бьются только стекла), но вот систему тюнинга автомобилей оставили. Так что собрать какого-нибудь «Жука» с пятьюстами лошадиными под капотом вполне можно.

■■■

В сухом остатке — еще одна проходная гонка, тратить время на которую стоит только горячим поклонникам автомобилей «Фольксваген». Да и они, кроме самих машинок, ничего интересного в игре не найдут. Всем остальным лучше обратить внимание на что-нибудь другое, благо хорошие гоночные игры еще не перевелись.

P.S. В локализации от 1C переведен только текст (голоса штурмана, как в раллийных гонках, здесь нет), но переведен аккуратно: названия машин оставлены на английском. Только контрольные точки в гонках почему-то названы «столпами» вместо привычного «чекпойнт».

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ
- ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

«Фольксваген» — не Porsche, а Techland — не Electronic Arts. Результата уровня **Need for Speed: Porsche Unleashed** можно было и не ждать.

- ГЕЙМПЛЕЙ
★★★★★ 5.0
- ГРАФИКА
★★★★★ 5.0
- ЗВУК И МУЗЫКА
★★★ 2.0
- ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
★★★★★ 6.0

РЕЙТИНГ

5.0

ЖАНР ГОНКИ

Акелла

TEST DRIVE

Unlimited

ATARI

eden
GAMES

РЕКЛАМА

➤ Огромный тропический остров, по которому протянулось более 1500 километров дорог

➤ Более 100 лицензированных автомобилей от 25 крупнейших мировых концернов: Lamborghini, Aston Martin, Mercedes, Audi, Lotus, Dodge, Jaguar

➤ Каждая модель автомобиля абсолютно идентична своему реальному прототипу

➤ Возможность провести тюнинг авто, используя оригинальные запчасти из реальных каталогов компаний-производителей

➤ Все внешние элементы и детали салона – от магнитолы до стеклоочистителей – полностью функциональны

➤ Детально проработанный многопользовательский режим: игрок может вступать в автоклубы, торговать машинами, устраивать гонки с друзьями или конкурировать с клубами



М. Видео

ВУДЕОЛЕНА

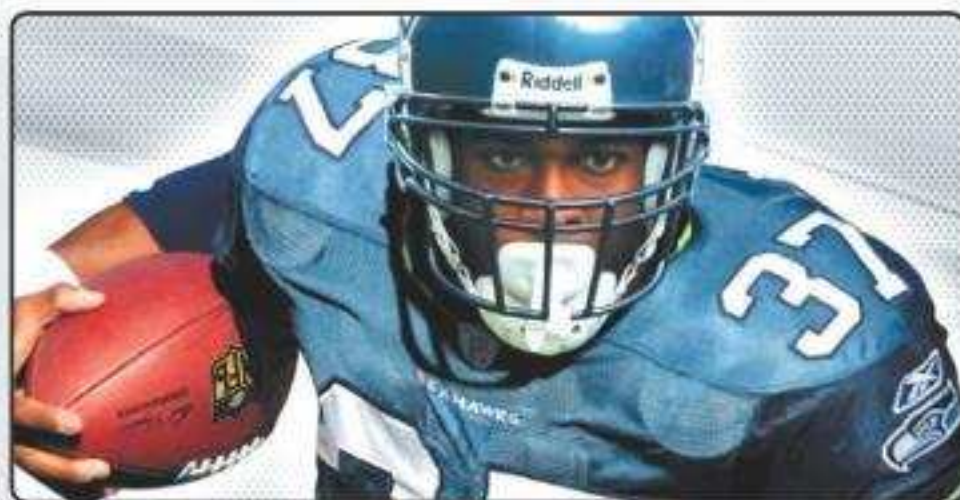
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М. Видео" и "ВидеоЛенд"

Test Drive® Unlimited © 2005-2006 Atari Inc.
Designed and developed by Eden Games SAS, an Atari development studio. Marketed and distributed by Atari Europe SASU. All trademarks are the property of their respective owners.
© 2006 ООО "Акелла" Все права защищены. Неправильное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.cdgames.ru
Оптовая продажа: Москва, (495) 363-46-14, nataly@cdnavigator.ru Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@msgbox.ru, Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akellarostov@aaanet.ru Новосибирск, (383) 227-88-09, akellansk@akella.com
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.



Акелла

MADDEN NFL 07



Та Electronic Arts, которую мы все знаем (гигантская мега-корпорация, ворочающая миллиардами долларов, владеющая тысячами крепостных девелоперов и выпускающая десятки игр в год), никогда бы не стала такой, если бы не спортивные симуляторы. Продолжения к нормальным играм трудно выпускать каждый год (хотя сейчас EA уже и этому научилась), а вот к футболу, хоккею и баскетболу — без проблем. Знай себе меняй номер на обложке, пририсовывай по два новых пикселя к старым текстуркам — и можно выставлять на прилавки.

Дойная корова

Серия **Madden NFL** во всей спортивной линейке EA — самая популярная и доходная. Прошлого года **Madden NFL 06**, который вышел на девяти платформах (PC, Xbox, Xbox 360, PS2, GameCube, PSP, Nintendo DS, GBA и мобильники), без особого напряжения разошелся тиражом 6,5 млн копий и стал самой продаваемой игрой в США в 2005

году. **Madden NFL 07**, по всей вероятности, легко перешагнет через планку 7 млн копий (только за первую неделю продано 2 млн экземпляров), хотя за пределами США эта игра вряд ли будет иметь подобный успех. И уж тем более вряд ли среди читателей «Игромании» наберется хотя бы тысяча человек, которые будут играть в **Madden NFL 07** всерьез. Однако рассказать о таком знаменитом явлении, безусловно, стоит.

История сериала ведет свой отсчет с 1984 года, когда Трип Хокинс, основатель EA, дал отмажку на производство игры **John Madden Football** для Apple II (в честь известного футбольного комментатора Джона Мэддена, который в 70-х тренировал команду Oakland Raiders). Компьютеры Apple II не отличались особой расторопностью, поэтому могли показывать на экране всего по семь игроков с каждой стороны. Джон Мэдден, увидев такое безобразие, немедленно завернул игру, и EA потратила несколько лет на доведение ее до ума. До прилавков John

Madden Football добралась лишь в 1989 году и особыми продажами похвастаться не могла.

Однако EA не была бы EA, если бы не умела учиться на своих ошибках. Начиная с **John Madden Football '92** (1991), серия вышла на ежегодный цикл и с каждым годом становилась все лучше и лучше. В 1993 «электронники» обзавелись полноценной лицензией NFL, и серию переименовали в **Madden NFL**. На сегодняшний день общие продажи **Madden NFL** составляют более 50 млн копий.

При всем при этом вне Штатов **Madden NFL** никого особенно не интересует. Что неудивительно — забава эта достаточно экзотическая. 22 тяжело экипированных мужика носятся туда-сюда с мячом в форме дыни, хватают его руками, сшибаются стенка на стенку, сбивают друг друга с ног... Разобраться в том, что происходит на поле, для непосвященного человека довольно непросто.

Так вот, в **Madden NFL 07** ощущение те же самые. Если вы ничего не знаете об американском футболе, вы ничего и не поймете. А игра даже не потрудится объяснить происходящее — то, что игрок в теме, подразумевается само собой. В принципе, это логично: правила американского футбола любой гражданин США должен усвоить раньше, чем он научится ходить и говорить. А остальные все равно ничего не поймут (иностранцы, что с них взять).

Более того, игра даже не затруднит себя ознакомлением вас с управлением, хотя оно тут достаточно замороченное. Кнопок задействовано не так уж много, но расположены они не самым удачным образом, поэтому запомнить раскладку сложно. А лучше всего сразу разжиться геймпадом.



Если вы вдруг зачем-то решили ознакомиться с американским футболом, начинать лучше не с **Madden NFL 07**, а с какого-нибудь тематического сайта. Потому что в «Мэддене» объяснять правила и особенности игры вам не будут.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
800 MHz, 256 MB, 64 MB VIDEO
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 GHz, 512 MB, 128 MB VIDEO



Игра так часто напоминает о том, что сделана по эксклюзивной лицензии NFL, что эту надпись невольно начинаешь искать на каждом элементе интерфейса.

Второй сюрприз ожидает тех, кто настроился на напряженную игру. Собственно, играть здесь и не придется. Подобно многим спортивным симуляторам от EA Sports, **Madden NFL 07** отлично способна играть сама с собой. Даже если нажимать на клавиши беспорядочно или какое-то время не нажимать их вовсе, на экране все равно будет что-то происходить: футболисты будут бегать туда-сюда и изображать нечто осмысленное. Впрочем, от массовой игры ничего больше и не требуется. Лишь бы пользователь был доволен, а сам ли он играет или ему помогает компьютер, не особенно важно.



Если у вас уже есть **Madden NFL 06** или даже **Madden NFL 2005**, покупать **Madden NFL 07** особого смысла нет. Движок тот же, что и в версиях для старых консолей (PS2, Xbox, GameCube), управление заточено под геймпад, а изменения столь минорные, что их способны заметить лишь самые преданные фанаты. Вот им бы мы посоветовали купить игру — но, скорее всего, они это сделали и без нас.

РЕИГРАЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Главное, что меняется в **Madden NFL** каждый год, — это цифры после названия. Сама игра фактически остается такой же, как и раньше.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★ 6.0

РЕЙТИНГ

7,5

ИГРОМАНИИ

COMPANY of HEROES™

ГЕРОЯМИ НЕ РОЖДАЮТСЯ,
ГЕРОЯМИ УМИРАЮТ.

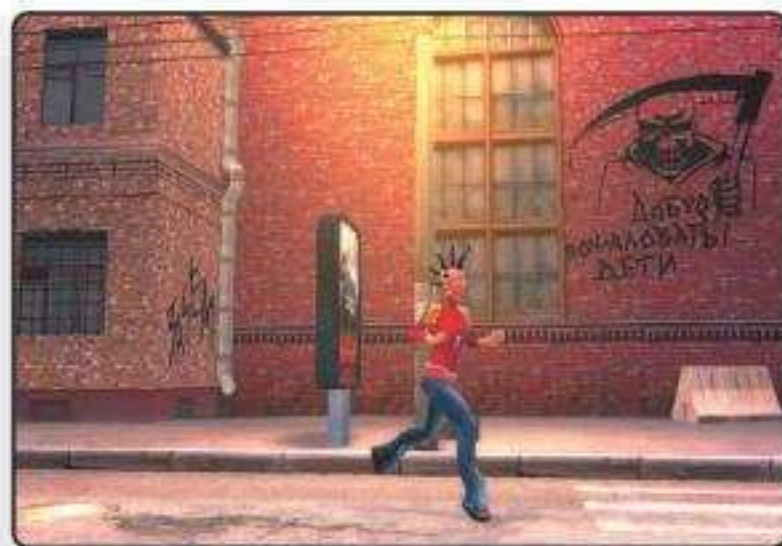


НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

© 2006 THQ Inc. Developed by Relic Entertainment. The NVIDIA logo and "The way it's meant to be played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation. Intel, the Intel logo, Intel Core and Core Inside are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries. THQ, Relic Entertainment, Company of Heroes and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

Бука
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

ЯДЕРНЫЙ ТИТБИТ 2



Самое печальное во всей истории с народным сериалом «Ядерный титбит» заключается в том, что его аудиторию пугающе легко представить. Размышление о судьбах нашей с вами индустрии, конечно, не входит в задачи односторонней рецензии на скверный квест, но есть одна беда — о новом, так сказать, продукте народной студии VZ.lab категорически невозможно говорить в привычных терминах сюжета, графики и звука.

Лоботомия

«Ядерный титбит 2» — это идеальный срез среднестатистического российского потребителя массовых электронных развлечений. Помятая жестяная банка с пивом в одной руке, диск с означенной игрой в другой и горячая нелюбовь к шоу «ДОМ-2» в пламенном сердце. Ибо попса, для быдла и с Ксюшей Собчак. На практике же богомерзкие, спору нет, реали-шоу и продукция VZ.lab — полярные

концы одной и той же линейки. И те, и другие — продукты отечественной лапотно-черноземной поп-культуры.

Автор этих строк, ни разу не улыбнувшись за все время игры в этот юмористический, так сказать, квест, искренне пытался найти хотя бы одну причину, по которой его стоило выпускать на свет. Но «Ядерный титбит 2» за авторством народного героя Дани Шеповалова не содержит в себе ровным счетом ничего. Это контркультурный проект? Абсолютно нет, потому что у него отсутствует четкая позиция. Это хороший квест? Категорически нет, потому что все местные задачки решаются монотонным перебором несусветного количества предметов. Это, наконец, смешно? Нет, это очень грустно. «Ядерный титбит 2» — это полтора гигабайта зияющей пустоты, откуда эхом разносится бивисовское «Гы-гы-гы» и зачем-то прикрытый цензурными «бипами» мат.

Сюжет, конечно, пересказыва-

вать неловко, да и незачем. История про запрещение гетеросексуальной любви, торжество гомосексуализма и сестру, извините, Антона Творога — это, понятно, предлог для бесконечных шуточек Шеповалова. Последнее в основном строится на обыкновенном мате, фразах про женскую грудь и псевдосмешных выпадах вроде «я коллапсирую как личность».

Важно понимать, что мы тут, в «Игромании», совершенно не против абсурдного юмора. Более того, у главного редактора на столе лежит сборник лучших песен «Монти Пайтон», где среди прочего содержится бессмертное произведение **Every Sperm is Sacred**, которого Шеповалову и компании не сочинить никогда. То же самое касается и похабщины. Каждая секунда **South Park** или **Family Guy** стоит всех «титбитов» вместе взятых. То есть мы целиком и полностью за подобные культурные явления, когда они сделаны с умом и изобретательностью. Это что касается главных местных достопримечательностей — сюжета и юмора.

■ ■ ■

Ну и для поборников объективности скажем пару слов о прозе жизни — о геймплее и графике. Изобретательности геймдизайнеров VZ.lab позавидует разве что кухонная прихватка. В лучших традициях плохих квестов в первую же минуту ваш инвентарь заполнится двенадцатью (!) предметами. И это при трех-четырех открытых локациях. Разумеется, ни о каком логическом мышлении речи тут не идет. Выбить дверь подвала? Ну как же, все просто — прицепить цепь, выпить титбиту, взять

ИЗДАТЕЛЬ	БЯКА
РАЗРАБОТЧИК	VZ.LAB
ПОХОЖЕСТЬ	■ ЯДЕРНЫЙ ТИТБИТ ■ НЕВСКИЙ ТИТБИТ
МУЛЬТИПЛЕЕР	НЕТ
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	ДВА CD
САЙТ ИГРЫ	WWW.VZLAB.RU/RUS/?PAGE_ID=10

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 700 MHZ, 256 MB,
64 MB VIDEO
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 GHZ, 512 GB, 128 MB VIDEO

тяжеленную ракету и поджечь. Взорвать комнату? Залить бензин в компьютер и пустить газ. Взорвать тушу кита динамитом, достать фен... ну и так далее. Ни о каком сложноустроенном комбинировании речь не идет — просто как можно чаще суйте все, что есть, туда, куда суется.

Здесь же — традиционные ограничения вида «это пока нельзя сделать». То есть компьютер можно просверлить только после определенного диалога, хотя дрель вы обретае еще в первые пять минут игры.

Еще грустнее дела обстоят с управлением. На объект нельзя взглянуть, пока вы держите что-то в руках. В интерфейсе зачем-то отдельно вынесена кнопка «использовать на себя». При наведении на каждый предмет инвентаря каждый раз повторяется одна и та же фраза, пропустить которую совершенно нельзя. Что касается графики, то ее идеально характеризует любимое выражение главгероини: «ну и что, что я тупая, зато сиськи ничего». Очень трогательно в этом контексте выглядят вынесенные на коробку «особенности игры»: трехмерное окружение, динамические тени и отражения окружения. Подумать только — трехмерное окружение!

Ко всему прочему, игра периодически виснет, тормозит и вылетает в Windows, о чем регулярно сообщают фанаты на официальном форуме. Но никто при этом не в обиде. Ну да, вылетает, нет логики и не то чтобы очень красиво. Свое, как известно, не пахнет. ■



«Игромания» настоятельно рекомендует играть в «Ядерный титбит 2» вот так.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

«Ядерный титбит 2» — это полтора гигабайта зияющей пустоты, которые стали средством самовыражения для знаменитого сына народа Дани Шеповалова. Культурно-игровая ценность равна нулю.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 4.0

ГРАФИКА

★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 4.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 3.0

РЕЙТИНГ

3.0

ИГРОМАНИИ

Акелла



DUCATI

World championship



RenderWare

ЖАНР **ГОНКИ**

© 2006 Artematica. All Rights Reserved. (разработчик). Ducati Corse S.r.l. official licensed product. Ducati Motor Holding S.p.A. Official licensed product. Ducati logo is a trademark of Ducati Motor Holding S.p.A. Ducati Corse logo is a trademark of Ducati Corse S.r.l. Published and distributed by ООО "Акелла" under license from Artematica. Artematica is a trademark of Artematica S.r.l. © 2006 Artematica. All Rights Reserved RenderWare is a registered trademark of Canon Inc. Portions of this software are Copyright 1998-2003 Criterion Software Ltd. and its Licensors. Все авторские и имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.



М. Видео

ВУДЕОЛЕНА

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М Видео" и "ВидеоЛенд"

Тел. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой www.cdgames.ru
 Оптовая продажа: Москва, (495) 363-46-14, natally@cdnavigator.ru Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@msgbox.ru
 Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akellarostov@aaanet.ru Новосибирск, (383) 227-74-64, akellansk@akella.com
 Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
 Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д. 37, тел/факс (812) 252-49-65.



Акелла

РЕКЛАМА

Tomb Raider: Хроники

- Жанр: Экшен ■ Издатель/разработчик: Eidos Interactive/Core Design
- Издатель в России/локализация: Новый Диск
- Полная рецензия: «Игромания» №1'2001



Tomb Raider: Chronicles стала последней попыткой алчного тандема Eidos/Core выжать денег из прежней схемы. Спустя четыре года после выхода оригинальной первой части стало очевидно, что серии пора делать внушительные геймплей-инъекции.

Сейчас, когда с момента выхода Tomb Raider за номером один прошло — страшно сказать! — десять лет, Chronicles выглядит крайне трогательным анахронизмом.

ПЕРЕВОД: Если вы вдруг все-таки решитесь ознакомиться с российским изданием Tomb Raider: Chronicles, то будьте готовы к ряду неприятных сюрпризов. Надо понимать, что в 2000 году Windows XP еще не существовало, а наши доблестные издатели не сделали ровным счетом ничего, чтобы подготовить антикварную Лару к переезду на новую платформу. Результатом этого стало следующее явление — любые попытки изменить разрешение экрана или текстур приводят к падению игры в системе XP. Мало того, запустить внешние настройки заново невозможно. «Новый Диск» об этой проблеме осведомлен, так что в руководстве честно предлагается ничего не трогать и играть в доисторическом 640x480x16 (в то время как выпадающее меню сулит 1024x768x32).

Из положительных моментов — наличие оригинальной английской версии на втором CD.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **6.5**
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😞 😐 😊

Tomb Raider: Последнее откровение

- Жанр: Экшен ■ Издатель/разработчик: Eidos Interactive/Core Design
- Издатель в России/локализация: Новый Диск
- Полная рецензия: «Игромания» №1'2000



Tomb Raider: The Last Revelation вышла ровно за год до больно покосанной критиками Chronicles и была воспринята публикой куда более снисходительно.

Во-первых, Лару здесь можно было лицезреть в полнотелом пубертатном периоде, а во-вторых — давали порулить джипом и мотоциклом. Если вы вдруг сомневаетесь, какое из двух ретро-переизданий купить — настоятельно советуем «Последнее откровение». The Last Revelation — это, к сожалению, не оригинал 1996 года, но в жанре «как молоды мы были» выступает достойно.

ПЕРЕВОД: Переводить в Tomb Raider, конечно, почти нечего — несколько диалогов и cut-сцен. Порнографические ларины охи, которые она издает при подтягивании, к счастью, оставили без изменений. Зато российское издание The Last Revelation крайне гуманно относится к ценителям оригиналов — на втором диске содержится «родная» английская версия игры.

Вообще, разумеется, лучше поздно, чем никогда — главные игры XX века можно наконец приобрести в России легально за символическую плату в 200 с лишним рублей. Если вы вдруг не знакомы с классикой — крайне советуем ознакомиться, прежде чем садиться за новомодный **Tomb Raider: Legend**.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **7.5**
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😞 😐 😊

Герои воздушных битв

- Жанр: Экшен ■ Издатель/разработчик: Ubisoft/IR Gurus
- Издатель в России/локализация: Бука
- Полная рецензия: «Игромания» №4'2006



Внушительная авиа-аркада для самых непритязательных летчиков. **Heroes of the Pacific**, само собой, не конкурирует (и даже не пытается!) с орденосным «Ил-2». Это идеальное развлечение для всех, кто с трудом отличает дроссель от шасси, но очень хочет полетать и пострелять.

Из бездонной бочки, доверху заполненной аркадными авиасимуляторами, **Ubisoft** умудрились выудить самый правильный продукт. Здесь прилежная графика соседствует с отменной стилизацией, а отсутствие сколь-либо внушительной достоверности компенсируется абсолютно консольным драйвом.

ПЕРЕВОД: Кроме выдающегося геймплея, **Heroes of the Pacific** также славна своей безупречной атмосферой сороковых. Все внутреннее убранство аккуратно увешано аутентичными плакатами времен Второй мировой, с которых взирают голубоглазые защитники отчизны.

Так вот, с переводом этих самых постеров «Бука» справилась на отлично — какие-нибудь звуковые настройки обязательно сопровождаются драматическими сносками вроде «не пропусти ни единого вражеского шороха!». А выбор между «аркадным» и «реалистичным» управлением обставлен как натуральная военная агитация: «выбирай прямо сейчас!». Ну и озвучка с музыкой в том же духе. Одно слово — атмосферно.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **7.0**
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😞 😐 😊

Fallen Lords: Другой мир

- Жанр: Экшен/стратегия ■ Издатель/разработчик: OnGames/Novarama
- Издатель в России/локализация: Руссобит-М
- Полная рецензия: «Игромания» №3'2006



Совершенно несусветный не то экшен, не то стратегия, созданный безвестными испанскими творцами из **Novarama**. **Fallen Lords** разом напоминает **Sacrifice** Дейва Пери и какой-нибудь **Warcraft 3**.

Сравнения эти, разумеется, далеко не в пользу испанской нетленки: **Condemnation** являет собой вычурное, но слабоиграбельное произведение. Дурным пушечным мясом вы носитесь по монотонным декорациям и остервенело лупите таких же, как вы, врагов-статистов одним-единственным ударом. С какой целью финансировалось это геймдизайнерское недоразумение — неизвестно по сей день.

ПЕРЕВОД: Несмотря на сомнительный дебют, пафоса **Novarama** не занимать. **Fallen Lords** подаются под хоровое пение и густой дикторский бас. «**Руссобит-М**», впрочем, превратили и без того не идеальный проект в натуральный цирк-шапито.

Когда откровенно слабые актеры на фоне жутковатых трехмерных моделей плохо поставленным голосом зачитывают нечеловеческого пафоса речи вроде «молчи, ничтожество, или я разорву твою душу голыми руками», хочется хохотать в голос. Здесь же — лучший на сегодняшний день перевод функции load, который у местных переводчиков отчего-то превратился в «читать». Хорошо что еще не «читать»...

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **6.0**
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😞 😐 😊

Desperados 2: Cooper's Revenge

- Жанр: Тактика ■ Издатель/разработчик: Atari/Spellbound
- Издатель в России/локализация: Акелла
- Полная рецензия: «Игромания» №7 2006



Сиквел наиболее успешного клона **Commandos** неожиданно оказался кособоким недоразумением. Немцы из **Spellbound**, как выяснилось, успешно работают только в случае прилежного копирования чужих идей. Попытка перевести тактическую классику **Pyro** на трехмерные рельсы окончилась какой-то фатальной неудачей. Местное управление — непрерывный сеанс самоистязания, предусматривающий, например, несколько кликов мышью для простого открытия двери. Здравая, вообще говоря, идея сделать вид от третьего лица обернулась малопривлекательным подобием экшена. От полного забвения **Cooper's Revenge** спасают разве что приятная картинка и ностальгический геймплей.

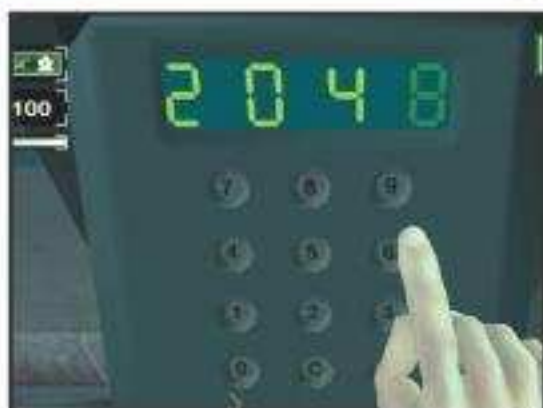
ПЕРЕВОД: Важно понимать, что **Desperados 2** — проект не то чтобы голливудского размаха. Тут скверные cut-сцены озвучены не менее скверными актерами, играющими в Дикий Запад. Оригинальный **Cooper's Revenge** больше всего напоминал низкобюджетную европейскую телепостановку про ковбойцев и индейцев. Это когда люди, которые, вообще говоря, к Дикому Западу не имеют ровно никакого отношения, изо всех сил пытаются изображать ковбоев. Так вот, немецкая история про Дикий Запад, переведенная на русский язык, выглядит еще смешнее. Кроме сомнительной озвучки, тут также присутствуют фразы вроде «о, Джек, ну выиграй мне пудру». Литература, то есть, тоже прихрамывает.

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 6.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😞 😐 😊

Th3 Plan: Идеальное ограбление

- Жанр: Stealth action ■ Издатель/разработчик: Monte Cristo/Eko Software
- Издатель в России/локализация: Акелла
- Полная рецензия: «Игромания» №5 2006



Th3 Plan — это малобюджетная европейская вариация на тему всех известных науке стелс-экшенов (привет, Сэм Фишер! привет, Снейк!). Больше всего продукция **Monte Cristo** и **Eko Software** напоминает другой план — «План 9 из открытого космоса». Признанный, как известно, худшим кинофильмом современности.

Eko Software сочинили какую-то громоздкую историю с похищенным Рембрандтом и бриллиантами, но ее попросту не видно за унылыми картонными декорациями и трехкопеечными моделями. Мало того, тут даже присутствует геймдизайнерская, так сказать, инновация. Экран регулярно делится на три части, в каждой из которых расположен один из подконтрольных вам персонажей. Соответственно, вы можете координировать их действия, открывая друг другу двери или отвлекая охранников. От сравнения с вышеозначенным кинофильмом подобные новшества, впрочем, не спасают.

ПЕРЕВОД: Локализация «Идеального ограбления» заняла у «Акеллы», должно быть, пару дней работы. Дело в том, что голос тут присутствует только в cut-сценах, которые отчего-то решили не дублировать, ограничившись субтитрами. Прочие персонажи говорят как в немом кино — рот вроде бы открывается, а вместо звука — скупая строчка текста над головой. Качество литературного перевода полностью соответствует качеству продукта.

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 6.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😞 😐 😊

SCAR — Спортивная команда Альфа Ромео

- Жанр: Автосимулятор
- Издатель/разработчик: Black Bean Games и Lago/Milestone
- Издатель в России/локализация: «Новый Диск»



В прошлом году компания **Milestone**, отличившаяся недавно игрой **Evolution GT** (обязательно смотри нашу рецензию в июньском номере «Игромании» за этот год), выпустила автогонку **SCAR**, посвященную исключительно машинам марки **Alfa Romeo**. Собственно, по большому счету это и есть ее единственное серьезное отличие от вышеупомянутого **Evolution GT**.

В **SCAR** реализована точно такая же система прокачки водителя с несколькими базовыми характеристиками, которые можно улучшать по мере прохождения игры. Среди этих параметров есть умение запугивать соперников одним видом своей машины в зеркале заднего вида, отматывать время назад после серьезных ошибок и более привычные водительские навыки вроде быстроты реакции.

Несмотря на интересный (но достаточно спорный) характер такого нововведения, его реальное влияние на геймплей невелико. Единственная полезная возможность — это отмотка времени назад на манер **Prince of Persia**, а все остальные причиндалы выглядят как пятое колесо и только отвлекают от гонок.

Более того, даже умудряются мешать: впервые сев за руль какой-нибудь малолитражки, вы немало удивитесь ее странными, неожиданным и запоздалыми реакциями на работу рулем. И это «Альфа-Ромео», автомобили, всегда отличавшиеся спортивным характером! Оказывается, наращивать свой навык «руления» нужно, проходя местную карьеру и никак иначе.

Впрочем, все это вещи преодолимые, ведь самое главное в **SCAR** — это автомобили. Такой линейки машин (примерно тридцать штук) знаменитой итальянской марки не встретить больше ни в одной игре. Изящные, продуманные обводы этих автомобилей, помноженные на приличное количество полигонов, — единственное светлое пятно во мраке движка **RenderWare**. Все же остальное выглядит настолько страшно, что в пору вить от ужаса.

Помимо современных серийных и гоночных «Альфа-Ромео» в игре представлены также раритеты и концепт-кары. Объезжать их можно на четырех лицензированных гоночных автодромах — Хоккенхаймринге, Донингтоне, Валенсии и Лагуна-Сека. Кроме вышеперечисленного, есть еще вымышленные трассы, проложенные, конечно же, под низким синим небом Италии.

До звания хорошей игры **SCAR** не хватает «всего ничего» — сбалансированности, разнообразия (к концу карьеры выигрывать становится неприлично легко, а трассы и машины часто повторяются) и современной графики. Режим карьеры предельно линейен — нам не дают даже выбрать цвет своей машины, не говоря уже о модели, — все распланировано заранее. Зато что действительно радует, так это AI соперников — ведут они себя порой крайне нестандартно.

Например, автор этих строк, выпихнув на гравий в начале гонки одного из конкурентов, в последнем повороте перед финишем получил жестокий (и явно преднамеренный) удар в бок от того самого нахала, который всю гонку тащился где-то позади.

ПЕРЕВОД: **SCAR** трудно назвать хардкорным автосимулятором, поэтому переводить груды технических описаний и настроек здесь не нужно — их просто нет. Но даже то, что есть, переведено настолько неадекватно, что понять, что же имелось в виду под, скажем, строчкой «картотека» (в оригинале она называлась **Profiles**) весьма сложно.

Ну и далее в том же духе: режим **Tours** почему-то превратился в «Трассы», **Challenge** — в «Дуэль», а **Steering Help** — во «Вспомогательную систему управления». В общем же и целом, за грядущую отечественную локализацию **GTR 2**, где специфической автоспортивной терминологии как раз очень много, заранее становится страшно. — Игорь Асанов

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 6.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😞 😐 😊

True Crime: New York City

■ Жанр: Action ■ Издатель/разработчик: Activision/Luxoflux
■ Издатель в России/локализация: Бука
■ Полная рецензия: «Игромания» №6/2006



Дилогия **True Crime** — живая иллюстрация того, как производственные затраты и грамотный маркетинг могут вытащить откровенный игрошляк на чартовые пьедесталы. **True Crime: Streets of LA** смотрелась в 2004 году более-менее актуально. Мы уже, конечно, видели весь свет Голливуда на озвучке и знавали богатые лицензированные саундтреки, но тут список привлеченных имен зашкаливал. Снуп Догг в качестве игрового персонажа, весь свет коммерческого хип-хопа на подпевке, премия MTV Videogame Awards, опять же. Плюс **True Crime** предлагала относительно продуманную файтинг-систему вместо экшен-аппендикса **Vice City**. Короче, мы купились.

Но **True Crime: New York City** все-таки заставила прийти в себя. Это оказался до того гнусно выполненный GTA-клон, что никакой Микки Рурк на озвучке не помог. **Luxoflux**, казалось, сделали все, чтобы мы предали злосчастный сиквел анафеме. Графика оказалась чуть ли не хуже, чем в оригинале. Местный Нью-Йорк, несмотря на географическую достоверность, ввергает едва ли не в экзистенциальный ступор: черные провалы улиц, освещенные какими-то ядовито-фиолетовыми огнями, разъезжающиеся полигоны домов и полное отсутствие правдоподобного поведения окружающих статистов. Или бесчисленные баги, о которых написали, кажется, все, кто только мог. Здесь нередко можно увидеть стройную колонну автомобилей, застрявшую в здании, или наткнуться на внутреннее содержание низкополигональной головы главгероя (для любопытствующих: там так же просторно, как и в пустыне). При этом, несмотря на свой вызывающий внешний вид, **New York City** успешно тормозит на машинах, чьи внутренности вдвое перекрывают рекомендованную конфигурацию.

На закуску — банальнейший голливудский сюжет, поданный здесь под видом небывалого откровения. Главгерой — бывший гангстер в завязке, поступивший на службу нью-йоркским органам правопорядка. Воистину, выдающаяся сценарная работа!

Но самое обидное, что за всем этим нагромождением раздражающих факторов скрывалась, похоже, вменяемая игра. Между тормозов и вылезающих полигонов проглядывают внушительные комбо, разнообразный файтинг, система укрытий, разрушаемое окружение и пр. Улики, обыск, продажа наркотиков — полный набор «плохого полицейского» в наличии.

В общем, это даже где-то обидно, когда явно внушительные бюджеты крупных издателей уходят на очевидно протухшие проекты. Не то чтобы мы особо скорбели по **New York City**, но было бы приятно знать, что после ее релиза **Luxoflux** в полном составе выдрали на центральной нью-йоркской площади.

ПЕРЕВОД: Одна из немногих причин, по которой вы можете захотеть установить это недоразумение себе на компьютер, — выдающийся голливудский кастинг. На озвучке здесь заняты Кристофер Уокен, Лоренс Фишберн и Микки Рурк. Отдельной строкой отметим культовую порно-танц-звезду Трейси Лордс. Так вот, «Бука» поступила крайне мудро, оставив дорогостоящие голоса без изменений. То есть игра разговаривает на хорошем голливудском и снабжена русскими субтитрами. С последними все, вроде бы, удачно, однако наши локализаторы по-прежнему отказываются честно переводить сложносочиненные языковые конструкции с популярным английским словом «fuck».

Эту, вообще говоря, крайне верную практику (мы про голоса, а не про «fuck») давно надо было взять на вооружение. Вдумайтесь только — **Activision** и прочие издатели тратят миллионы долларов на несусветные гонорары актеров, записывают их в студии и крупно пишут их имена на обложке с игрой. А мы с вами регулярно слушаем безвестных старателей, которые считают возможным накладывать свой голос поверх великого Кристофера Уокена. В общем, очень надеемся, что «Бука» это не по недосмотру, а специально.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 4.5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😞 😐 😊

The Da Vinci Code

■ Жанр: Action/квест ■ Издатель/разработчик: 2K Games/The Collective
■ Издатель в России/локализация: 1C
■ Полная рецензия: «Игромания» №7/2006



Интерактивный «Код да Винчи» неожиданно оказался самым вменяемым произведением из всей святой троицы — книги, фильма и игры. Хамоватые, но талантливые разработчики из **The Collective** (см. их **Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure** и **Indiana Jones and Emperor's Tomb**) сотворили чудотворную помесь **Fahrenheit** и **Broken Sword**, в равной степени смешав «силовой» геймплей и талантливые паззлы. Откуда у авторов добротных экшенов взялись ресурсы для сочинения внушительного квеста, выяснилось довольно быстро. Оказалось, что **The Collective** выписали Чарльза Сесила — художника **Revolution Software**, которая как раз ответственна за серию **Broken Sword**.

Вышло на удивление бодро — игра ловко тасует экшен-эпизоды, где вам необходимо быстро нажимать определенные последовательности клавиш, и квестовые паззлы. Последние оказались, честно говоря, интереснее задач Дана Брауна. Компьютерный «Код да Винчи» регулярно обгоняет оба своих первоисточника, и там, где Том Хэнкс прыгал с континента на континент, наш герой проводит добрых два часа, вдумчиво разглядывая какие-нибудь статуи в очередном аббатстве.

Сами по себе головоломки — повод для отдельной статьи. Тут присутствуют, кажется, все разновидности задач из сборников для повышения IQ. Анаграммы, логические последовательности, задачи на память, цвет и знание предмета — это, признайтесь, не привычный набор, который можно найти в игроприложении к вашему билету в кино.

Ситуацию омрачает два фактора. Во-первых, **The Da Vinci Code** ОЧЕНЬ плохо выглядит. Занятую брауновскую брошюрку пересказывает сплоченная группа неморгающих манекенов с трехполигональными волосами. Разумеется, этому визуальному терроризму есть вполне прозаическое оправдание — **The Collective** явно работали в условиях сплошного дедлайна.

Но вот отчего **Sony Pictures**, чей логотип появляется в заставке наряду с издателем и разработчиком, не предоставили Тома Хэнкса, Одри Тоту и Жана Рено для озвучки соответствующих персонажей — решительно непонятно. Результатом такого решения стал худший кастинг в истории лицензионных игр по фильмам. Упомянутые выше манекены мало того что скверно выглядят, они к тому же вещают голосами уставших офисных сотрудников, которых вдруг заставили вслух читать «Код да Винчи» по пятому разу.

Итогом наших рецензионных мучений стали достойные семь баллов — за мужество, отвагу и образовательную функцию — **The Da Vinci Code**, среди прочего, содержит внушительную галерею изобретений Леонардо.

ПЕРЕВОД: Появление легальной версии интерактивного «Кода да Винчи» — крайне позитивное явление. Во-первых, потому, что оригинал был исполнен сложносочиненных диалогов, пропускать которые было категорически нельзя — они содержали подсказки к решениям головоломок. Надо, однако, предостеречь, что переведенные разговоры не спасут от необходимости знания английского языка. Дело в том, что **The Da Vinci Code** регулярно подсовывает в качестве головоломок анаграммы. Это, если кто не знал, когда во фразе переставляют буквы местами так, что она превращается в бессмысленную, но синтаксически правильную конструкцию. По понятным причинам, перевести эти анаграммы на русский язык — серьезная задача, которую в **1C** легкомысленно решили не трогать.

Следом за таким вот внушительным недоразумением идет чехарда с кастингом: одних и тех же персонажей в заставке и в самой игре озвучивают разные актеры. Мало того, что ни те, ни другие не придают действию драматизма, так вы еще и регулярно будете чувствовать чувство легкого головокружения.

С другой стороны, российское издание компьютерно-игрового «Кода да Винчи» поддерживает сохраненные игры из оригинальной, англоязычной версии. Так что если вы по каким-то причинам захотите «пересечь» с языка Шекспира на язык, соответственно, Пушкина, начинать с самого начала не придется.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😞 😐 😊

Ничего личного...

МЕТРО-2

СМЕРТЬ ВОЖДЯ

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

© 2006 Орион © 2006 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит". По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 780-90-91, e-mail buka@buka.ru. Компания "Бука". 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2)



Shattered Union. Захват США

■ Жанр: Пошаговая стратегия ■ Издатель/разработчик: 2K Games/PopTop Software ■ Издатель в России/локализация: Новый Диск
■ Полная рецензия: «Игромания» №1/2006



С жизнерадостными американцами из PopTop Software произошла какая-то престранная трансформация. Воспевавшие игрушечные поезда (Railroad Tycoon 2 и 3), а также беззаботную туристическую жизнь (Tropico 1-2), они отчего-то вдруг разродились угрюмым пророчеством для Соединенных Штатов Америки, предсказав им распад, хаос и вторую гражданскую войну.

Shattered Union до того убедительно рисует картину междоусобной войны в США, что местами идет мороз по коже. Вот президент Техаса объявляет о суверенитете и стучит накрахмаленной шляпой по трибуне, что наш Никита Хрущев. Вот Европейский Союз вводит в раздираемую внутренними конфликтами Америку свои войска. Вот в местных новостях крупным планом демонстрируют ядерный взрыв, сносящий на своем пути все, включая вещающую журналистку. Не этого мы, признаться, ожидали от авторов симулятора туристического магната.

Мало того, кроме сюжетной завязки и общей смены настроения, PopTop Software сделали куда более радикальный шаг. Дело в том, что Shattered Union — это гексагональный пошаговый варгейм, каких игровая индустрия не видывала лет, наверное, десять. Для тех седовласых ветеранов, у которых при именах вроде Panzer General или Battle Isle наворачиваются слезы, сообщаем: PopTop выступили в лучших традициях жанра.

То есть здесь все как у взрослых — стратегическая карта, альянсы, политические игры и прочая дипломатия перемежаются с отчаянными схватками на расчерченных шестиугольниках картах.

Несмотря на номинальное присутствие 3D, Shattered Union — игра крайне ретроспективная. Здесь каждый танк на карте — это абстрактная фигурка, символизирующая собой целую армаду. В те далекие времена, когда мир еще не знал о таких словах, как «трехмерный ускоритель» и «стенсильные тени», танковые дивизии и солдатские эшелоны скрывались за статичными плоскими картинками. Сегодня ностальгический геймплей подается с пристойными 3D-моделями, дымом, взрывами и прочими плодами научно-технического прогресса. Но самое трогательное состоит в том, что суть действия PopTop Software намеренно оставили без изменений.

Здесь каждый шаг просчитывается чуть ли не на бумажке: урон с этого фланга -3, но у нас есть компенсирующая броня +5, итого — мы теряем четыре танка, но выигрываем во времени и позициях. Все, конец хода.

Отдельной строкой хочется отметить тот факт, что после выхода Shattered Union PopTop Software приняли приглашение самого Сида Мейера и с октября 2006 года планируют влиться в состав его Firaxis Games. Лучшего признания и не придумаешь.

ПЕРЕВОД: Shattered Union практически целиком состоит из скупых цифр и малопонятных стороннему человеку строк вроде «урон -6, ход противника» и категорически отказывается идти навстречу тем, кто не знаком с вышеозначенным жанром. За игрой послушно следует и прилежная локализация, авторы которой отчего-то добавили к оригинальному названию пафосное «захват США».

Зато с cut-сценами дела обстоят хуже: безэмоциональный и местами запинаящийся женский голос скупко вещает о политическом раздоре в США, и от этого не делается ни холодно, ни жарко. Черно-белый мануал, впрочем, переведен безупречно — с оригинальными шрифтами и хорошей литературной редакцией.

Кроме того, не будем забывать, что лицензионная копия Shattered Union — ваш единственный билет в мир больших интернет-схваток, где происходит все самое интересное. Местный геймплей предполагает вдумчивые часовые партии. Плескаться при такой стратегической глубине на single-мелководье — значит отказать себе в удовольствии обставить живого противника выдуманной на днях комбинацией.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 8.5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

City Life

■ Жанр: Градостроительный симулятор ■ Издатель/Разработчик: Deep Silver/Monte Cristo ■ Издатель в России/Локализация: Акелла
■ Полная рецензия: Игромания №7/2006



Воспользовавшись неожиданным затишьем на рынке градостроительных симуляторов, Monte Cristo в компании с европейским издателем Deep Silver соорудили City Life — второсортный клон SimCity. Понятно, что Maxis вовсю увлечена своей Spore, поэтому им некогда (да и неохота) отвечать на выпады нагловатых старателей из бюджетного сегмента. Так что за Уилла Райта лично глаголит «Игромания» — светоч правды и справедливости.

City Life обладает вполне разумной классовой концепцией: тут все городские жители условно разбиты на социальные категории. Градация, согласно официальному отечественному переводу, предлагается следующая: элита, белые воротнички, интеллигенция, синие воротнички и беднота.

Понятное дело, что мечта любого мэра состоит в том, чтобы заселить свой город элитой и бизнесменами, отчего налоговая касса немедленно наполнится до краев. Но у каждой социальной фракции имеются свои требования к окружающей действительности. Интеллигенты отказываются жить в трущобах, элита требует роскошные бутики через каждые два метра — словом, представители различных классов друг друга не любят. Для того чтобы оценить всю глубину собственной неправоты, авторам City Life, конечно, стоит прокатиться в Москву и самолично посмотреть, как на одной стоянке коллекционные модели Mercedes соседствуют с ржавыми «Жигулями».

Вместе с такими вот условностями у City Life заметно сбивает логика. Скажем, обычные населенные пункты постепенно заполняются представителями всех социальных сословий. Отчего вдруг элите эмигрировать в поселок городского типа, где кроме школы и трех заводов есть только трущобы?

Мало того, со временем City Life из симулятора мэра превращается в симулятор какого-то городского завхоза — каждое конкретное здание требует вашего личного контроля. Это особенно удивительно, потому что Monte Cristo вроде бы делают капиталистический симулятор, где присутствует частная собственность. Но нет — городская казна и мэр лично отчего-то несут связанные с немунципальными строениями расходы. Нам казалось, что это только в Москве подконтрольные депутатам рестораны в порядке вещей.

Визуально City Life выглядит прилежным троечником с задней парты. По три модели на каждый тип здания, однойцовые жители-близнецы на улицах и мутноватые текстурки при максимальном приближении. Если не приглядываться, смотрится почти как SimCity, только с некрасивым интерфейсом.

Все вышесказанное, однако, не отменяет того факта, что в City Life можно играть. Для всех, кому не терпится впустить своего внутреннего Лужкова наружу, продукт Monte Cristo — отличный шанс. К сожалению, за нагромождением местных графиков не скрывается и десятой доли той глубины, которую содержит любая часть SimCity.

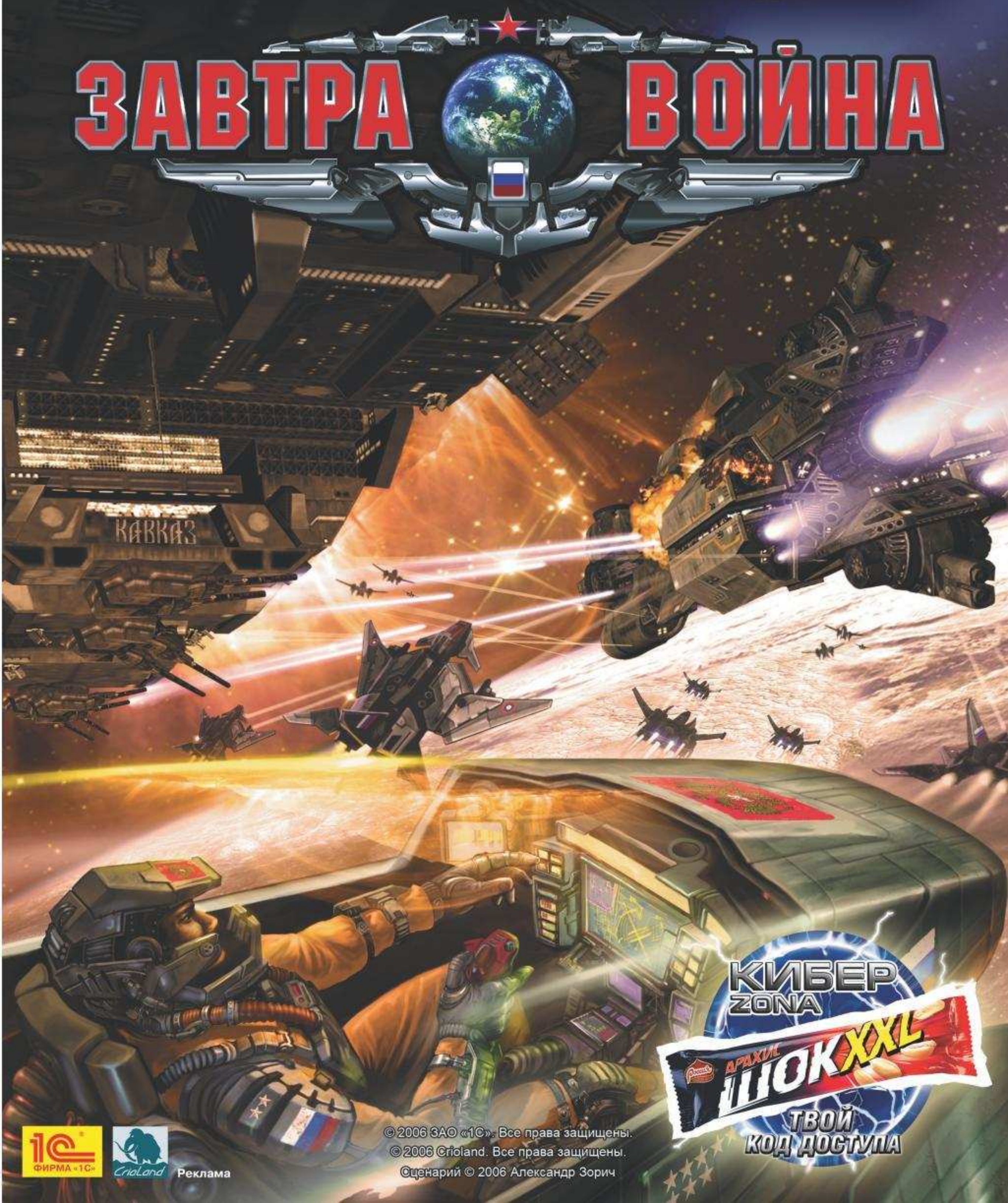
ПЕРЕВОД: «Акелла» подошла к локализации очень бережно. Меню, подсказки, графики и заботливо встроенный в саму игру мануал переведены прилежно и без ожидаемых казусов. При ближайшем рассмотрении тексты, конечно, выдают себя: «Представители этой социокультурной группы получают высокие доходы, ведут прогрессивный образ жизни и любят пускать пыль в глаза». Этот сомнительный с литературной точки зрения оборот — есть ни что иное как кусок текста, описывающий здешнюю интеллигенцию.

Но если за долгие годы жизни у вас с английским языком дружба так и не сложилась, а построить собственный мегаполис, заполненный одинаковыми жителями, очень хочется, то надо брать локализованную версию. Текста в игре какое-то неприличное количество, и читать его приходится регулярно.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5.5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА ПО ТРИЛОГИИ АЛЕКСАНДРА ЗОРИЧА

ЗАВТРА ВОЙНА



КИБЕР
ZONA



ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ И ПРОЕКТЫ

Перед вами обновленный список отечественных локализаций и проектов.

Данная таблица состоит из двух разделов, которые, в свою очередь, разделяются на подразделы:

1) ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ. Сюда помещаются все те игры, которые недавно поступили в прода-

жу и которые уже можно купить.

2) НОВЫЕ АНОНСЫ. Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки и вы можете ее приобрести, мы перемещаем информацию о

ней в раздел «Поступили в продажу».

3) В РАЗРАБОТКЕ. Здесь размещаются те отечественные проекты, которые в данный момент находятся в разработке.

Полный список локализуемых игр, а также информацию о тех локализациях и отечественных проектах, что уже можно купить, мы публикуем на наших DVD в разделе «По журналу». Таблица представлена в формате XLS.

Редакция «Игромании» напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ПРОЕКТЫ

Поступили в продажу

■ Alien Shooter 2

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Sigma Team

■ В тылу врага 2

Рос. издатель/разработчик: 1C/Best Way

■ Яйца Фаберже. Приключение

Рос. издатель/разработчик: 1C/Олег Корастелев

В разработке

■ Atlantis

Дата: Конец 2006 ● Рос. издатель/разработчик: Руссобит-М/World Forge

■ BASE Jumping: Точка отрыва

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/D3 Company

■ Disciples 3: Ренессанс

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: Акелла/.dat

■ Heavy Duty

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: Акелла/Primal Software

■ Heroes of Might and Magic 5: Hammers of Fate

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: 1C (совместно с Nival Interactive)/Nival Interactive

■ Lock On.

Ка-50 «Черная акула»

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Eagle Dynamics

■ S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

Дата: 2006—2007 ● Рос. издатель/разработчик: GSC Publishing/GSC Game World

■ The Precursors

Дата: 2007 ● Рос. издатель/разработчик: Руссобит-М/Deep Shadows

■ The Wall

Дата: Конец 2007 ● Рос. издатель/разработчик: Руссобит-М/Deep Shadows

■ Warfare

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: GFI/МиСТ лэнд — ЮГ

■ Xenus 2: Белое золото

Дата: 2007 ● Рос. издатель/разработчик: Руссобит-М/Deep Shadows

■ AgOPa: Битва за Хлебницу

Дата: 2007 ● Рос. издатель/разработчик: —/NeArGa

■ Агрессия

Дата: 2006-2007 ● Рос. издатель/разработчик: Бука/Lesta Studios

■ Анабиоз: Сон разума

Дата: 2006-2007 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Action Forms

■ Братва и Кольцо

Дата: 2006-2007 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Gaijin Entertainment

■ Вертолеты Вьетнама: UH-1

Дата: 2006—2007 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/G5 Software

■ Войны древности: Спарта

Дата: Конец 2006 ● Рос. издатель/разработчик: Руссобит-М/World Forge

■ Восхождение на трон

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/DVS

■ Волкодав: Месть Серого Пса

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: Акелла/Primal Software

■ Вторая мировая

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Maddox Games

■ Герои Мальгрии 2: Нашествие некромантов

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/АльфаКласс

■ Герои уничтоженных империй

Дата: Осень 2006 ● Рос. издатель/разработчик: GSC Publishing/GSC Game World

■ Дальнотбойщики 3: Покорение Америки

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/SoftLab-NSK

■ Дневной дозор

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/Nival Interactive и Targem Studio

■ Инстинкт

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: ND Games/Newtonic Studio

■ Искусство ограбления

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/PIPE Studio

■ Империя превыше всего

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: Акелла/IceHill

■ Капитан Врунгель

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Action Forms

■ Как достать соседа 3. В офисе

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: GFI/VZ.lab

■ Кодекс войны

Дата: 2006-2007 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Ino-Co

■ Комбат

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: GFI/GFI UA

■ Лабиринт отражений

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/DIOsoft

■ Легенда о рыцаре

Дата: 2006-2007 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Katauri Interactive

■ Линия грез. Императоры иллюзий

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: Не объявлен/Deep Games

■ Меченосец

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: Акелла/TM Studios

■ Морской охотник

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Акелла

■ Не время для драконов

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Arise

■ Обитаемый остров: Землянин

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: Акелла/Step Creative Group

■ Ониблэйд

Дата: Конец 2006 года ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Gaijin Entertainment

■ Параграф 78

Дата: Осень-зима 2006 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Gaijin Entertainment

■ Пираты XXI века

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/DIOsoft

■ Полный привод: УАЗ 4x4

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Avalon Style Entertainment

■ Противостояние 5. Война, которой не было

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: GFI

■ Санитары подземелий

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: 1C

■ Смерть шпионам

Дата: 2006-2007 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Haggard Games

■ Стальные монстры: Союзники

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: Бука/Lesta Studios

■ Трудно быть богом

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: Акелла/Burut CT

■ Фаза: Исход

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: Руссобит-М/Pora и Копыта

■ Хроники Тарр: Призраки звезд

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: Акелла/Kvazar

■ Ядерный титбит 2

Дата: 2006 ● Рос. издатель/разработчик: Бука/VZlab

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Поступили в продажу

■ Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth

Рос. издатель/локализация: 1C

■ Emergency 4: Global Fighters for Life (Emergency 4: Служба спасения 911)

Рос. издатель/локализация: GFI

■ GTR 2

Рос. издатель/локализация: ND Games

■ Firefly Studios' Stronghold 2

Рос. издатель/локализация: 1C/Логрус

■ Rise of Nations: Rise of Legends

Рос. издатель/локализация: 1C/Nival Interactive

■ Zoo Tycoon 2: Исчезающие виды

Рос. издатель/локализация: 1C/Логрус

■ Код да Винчи (The Da Vinci Code)

Рос. издатель/локализация: 1C/Atomy

Новые анонсы

■ SpellForce 2: Dragon Storm

Дата: 2006-2007 ● Рос. издатель/локализация: GFI

■ Bet on Soldier: Blood of Sahara

Дата: Осень 2006 ● Рос. издатель/локализация: GFI

■ Bet on Soldier: Black-Out Saigon

Дата: 2006-2007 ● Рос. издатель/локализация: GFI/Руссобит-М

■ Бешеные псы (Reservoir Dogs)

Дата: 2006 год ● Рос. издатель/локализация: ND Games

«Первая мировая война вырвала из капитализма только одну страну, Вторая – принесла освобождение целому социалистическому лагерю, а Третья установит окончательную победу пролетариата во всем мире»

– И.В.Сталин



Лето. Пора отпусков.

Реклама

ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры периода с ОКТЯБРЯ 2005 по ИЮЛЬ 2006

А Место	В Рост	С Название	Д Рейтинг	Е %
1	■	Half-Life 2: Episode One	5832	10,5%
2	▲2	FlatOut 2	5041	9,1%
3	■	The Elder Scrolls 4: Oblivion	4831	8,7%
4	▼2	Heroes of Might and Magic 5	3845	6,9%
5	■	Fahrenheit	3528	6,4%
6	▼1	Hitman: Blood Money	2905	5,2%
7	■	F.E.A.R.	2846	5,1%
8	■	Need for Speed: Most Wanted	2322	4,2%
9	▲2	Pro Evolution Soccer 5	1953	3,5%
10	▼1	Call of Duty 2	1857	3,3%
11	▼1	Titan Quest	1725	3,1%
12	NEW	Prey	1428	2,5%
13	▲3	Quake 4	1046	1,9%
14	▲1	Devil May Cry 3: Special Edition	934	1,6%
15	▲5	The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth 2	691	1,2%
16	▲2	Prince of Persia: The Two Thrones	685	1,2%
17	■	Civilization 4	617	1,1%
18	▲1	Age of Empires 3	612	1,1%
19	▲8	Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	603	1%
20	▲3	Condemned: Criminal Origins	602	1%
21	▲4	Battlefield 2: Special Forces	565	1%
22	■	Корсары 3	554	1%
23	▲4	ToCA Race Driver 3	538	0,9%
24	▲2	The Movies	526	0,9%
25	▼4	Tomb Raider: Legend	519	0,9%
26	▲2	Dreamfall: The Longest Journey	513	0,9%
27	▲3	Black & White 2	465	0,8%
28	▲6	Gun	464	0,8%
29	▲1	Star Wars: Empire at War	447	0,8%
30	▲1	Crashday	405	0,8%

По состоянию на 5 сентября в голосовании приняло участие 11 737 человек.

Обозначения по колонкам:

А. Текущая позиция игры в этом месяце.

В. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).

С. Название игры.

Д. Рейтинг.

Е. Процент голосов, который получила игра от общего числа голосов по всем позициям.

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

Чеспионерское, месяц выдался удивительный. Нет-нет, с первым местом все в порядке: **Half-Life 2: Episode One**, 10,5% голосов, какава-шоколадки. Но посмотрите, кто идет следом! **FlatOut 2** неожиданным рывком прорвалась на два места вверх и отстает от лидера на каких-то восемь сотен голосов. Неожиданно, особенно если учитывать, что позади остались такие монстры, как **TES 4: Oblivion** (8,7%) и **Heroes of Might and Magic 5** (6,9%). Результат последней, кстати, является еще одним шоком месяца. Seriously, никто не думал и не гадал, что столь солидная игра так быстро покатится с подиума. Что ж, всякое бывает.

Ну и последнее удивление — **Prey**. Один из самых сильных экшенов сезона, проект, который развлекал нас в разгар летней рыночной засухи, — это, в теории, заявка на, как минимум, ме-

сто в пятерке. На практике же лишь двенадцатая строчка и 2,5% голосов читателей.

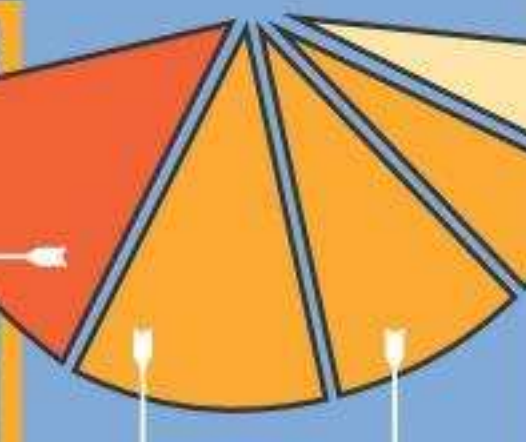
В следующем месяце шансы игр: **Bad Day LA** и **ParaWorld**. Посмотрим, смогут ли они их реализовать.



Half-Life 2: Episode One 10,5%



FlatOut 2 9,1%



The Elder Scrolls 4: Oblivion 8,7%



Fahrenheit 6,4%



Heroes of Might and Magic 5 6,9%

Хит-парад «ИГРА МЕСЯЦА» — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего народонаселения интернета. Это рейтинг популярности тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта. Большинство из них — хардкорные геймеры.

На сайте «Игромании» (www.igromania.ru) регулярно, раз в 30—40 дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада всегда можно найти на нашем DVD.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за десятимесячный период. В данном случае это период с ОКТЯБРЯ 2005 по ИЮЛЬ 2006. В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромании» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила).

8 СЕНТЯБРЯ результаты предыдущего голосования обнулились, и сейчас на сайте проводится голосование по играм, вышедшим в НОЯБРЕ 2005 — АВГУСТЕ 2006. Его итоги будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Подробности об «Игре месяца», полную версию хит-парада, а также правила участия в голосовании ищите на DVD «Игромании» в рубрике «ИнфоБлок».

ВО ЧТО ПОИГРАТЬ В ЭТОМ МЕСЯЦЕ

А у «Игромании» опять тройка. Нет-нет, не по поведению (хотя, глядя на редакционный балаган, иногда начинает казаться, что недостаточно и «пары»), а в плане игр, которые стоит отметить в нашей традиционной колонке. Негусто, конечно, зато можно будет уделить каждому проекту максимум внимания.

Для начала давайте с помощью игры **ParaWorld** изучим альтернативную историю нашего с вами бытия. Итак, представьте, что динозавров не поколотило никаким метеоритным дождем, они выжили и теперь живут бок о бок с первобытными людскими племенами. И даже принимают участие в их войнах — в качестве животных ездовых и животных боевых. Это вот маленькое обстоятельство вносит свежую струю в забитый клонированием жанр стратегий. Новая атмосфера, не совсем обычный сюжет, оригинальные юниты и тактические ходы — и все это, надо сказать, еще и в компании неплохого геймплея безо всяких там проблем с балансом и прочих детских болезней. Шедевра, конечно, не случилось, но то, что перед нами просто сильная стратегия, на которую стоит потратить несколько дней, — это однозначный факт.

Ладно, перейдем к следующему пункту нашей развлекательной программы, имя которому **Bad Day LA**. Что там у нас в списке? Ага, многочисленные анонсы обещали черный юмор напоям со всеми ночными кошмарами американского обывателя, да еще и в обложке, нарисованной талантливой парочкой Kozydan. И, что самое интересное, обещание это сдержано. То есть если вы с самого детства мечтаете, просим прощения, блевануть под аккомпанемент сыпающегося на автостраду авиалайнера, то милости просим. Другое дело, как все это будет происходить. Дело в том, что черный юмор ведь тоже бывает как талантливым и уместным, так и абсолютно безвкусным, основанным просто на огромном количестве мата и вздымающихся к небу средних пальцев. В нашем случае имеет место второй вариант. Так что если вы давно ищете в книжном магазине брошюрку «Краткий разговорник курилки завода железобетонных конструкций», то вот она, перед вами. В интерактивном виде.

В остальном же **Bad Day LA** не заслуживает ну ровно никакого внимания. Абсолютно линейный геймплей и примитивная графика с неожиданно устаревшей технологией cell-shading — вот, в общем-то, и все.

Ну и последний пункт. Огромная просьба — вдумчиво прочитайте нижеследующие



строки. Рассказывая об играх по фильмам, мы часто даем одну и ту же рекомендацию: если вам понравилась оригинальная картина, то, может быть, стоит ознакомиться с этой средненькой, но игрой. С **Reservoir Dogs** у нас совершенно противоположный случай. Смотрели тарантиновских «Бешеных псов»? Даже и не приближайтесь к игре! Ибо рискуете закончить эту жизнь быстро и с сердечным приступом. Просто любите забавные, ни на что не претендующие экшены? Отлично, тогда перед вами не самое плохое развлечение на несколько часов.

Андрей Александров, редактор



ИГРОВОЙ ТОТАЛИЗАТОР

НАШ ПРИЗ



ELECOM

Наш очередной приз — оптическая мышка **Palvo** от компании **Elecom** (www.elecom.net.ru). Мышка эта не простая, а бархатная — так что если не понравится вам, то обязательно придется по душе вашей кошке. Дерзайте!

Победитель августовского тотализатора

Итак, любимицу всего нашего офиса — «резиновую клавишу от компании **Neodrive** (www.neodrive.ru)» (напомним, что все права на цитату принадлежат нашему замечательному рекламному отделу) — мы, скрепя сердце, отдаем **Игорю Шемчуку** из Новосибирска. Поздравляем, Игорь, теперь у вас будет чуть ли не самая модная клавиатура во всем регионе!

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ

«Игромания» предлагает вам испытать удачу и проверить свое аналитическое мышление, приняв участие в «Игровом тотализаторе». Все, что от вас требуется, — прислать по адресу totalizator@igromania.ru письмо с правильным прогнозом первой пятерки игр — лидеров хит-парада «Игра месяца», который проводится с 11 сентября по 2 октября.

Письмо, присланное на тотализатор, должно выглядеть примерно таким образом:

1. *The Elder Gothic 5: Fallout*
2. *Age of Empires: Galactic Civilizations*
3. *Desperados 3: Hitman's Revenge*
4. *У. Ж. О. С.*
5. *Heroes of Black and White 3*

Учтите, мы не призываем вас коверкать оригинальные названия игр, а лишь приводим этот список в качестве примера. Письма, которые написаны не по вышеприведенной схеме, рассмотрению не подлежат. Победитель тотализатора определяется методом жеребьевки из всех участников, приславших правильные прогнозы. Удачи!

Ваш прогноз относительно пятерки лидеров хит-парада будущего месяца присылайте по адресу totalizator@igromania.ru с пометкой «Игровой тотализатор — сентябрь». В письме не забудьте указать свои фамилию, имя и отчество, а также домашний адрес. Если вы еще не получили паспорт, укажите адрес и ФИО того человека, который сможет получить приз за вас. Кроме того, вы можете отправлять ответы при помощи SMS. Просто отправьте сообщение на короткий номер 1121 с префиксом **games** (т.е. в начале SMS вы должны ввести слово **games** и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — 10 центов. Прием писем закончится 2 октября, не опоздайте!

“ИГРОМАНИЯ” РЕКОМЕНДУЕТ

Двенадцать игр, в которые стоит поиграть



Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров «Игромании» или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания дюжины однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, вы просто не можете позволить себе пропустить ни один из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что крайне советуем почаще заглядывать на эту страницу. Полный список, куда вошли все рекомендуемые «Игроманией» игры, вы можете найти на нашем DVD-диске. Возьмите этот список с собой в магазин — и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры.



The Ship



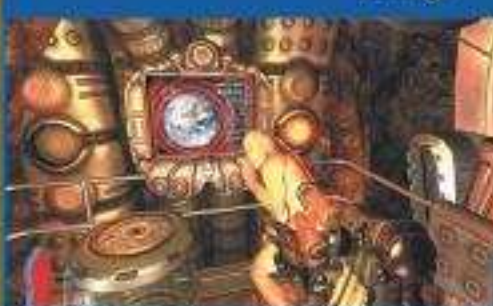
Рейтинг
“Манию”
8,5

Полная рецензия
в «Игромании»
№9/2006

Сетевой экшен, который станет убежищем для всех интеллигентов. Представьте сами: корабль, полный людей с высшим образованием, — и каждому надо кого-то убить. Завораживает ведь, не правда ли?

Action * Outright * Valve Software

Prey



Рейтинг
“Манию”
8.0

Полная рецензия
в «Игромании»
№9/2006

Игра-вечность, разработку которой начали в эпоху первых 3D-ускорителей и Quake 2, а закончили в эпоху первых физических ускорителей и Quake 4. Итог для подобного долголетия, правда, не очень впечатляющий — лишь неплохой геймплей да несколько оригинальных супернаходок.

Action * Human Head Studios * 2K Games * 1C

FlatOut 2



Рейтинг
“Манию”
8.5

Полная рецензия
в «Игромании»
№8/2006

Идеальная игра для разочаровавшегося в московских пробках автолюбителя. Достали всякие там чайники-подснежники на тольяттинских автоведах? Добро пожаловать во FlatOut 2 — здесь вы можете выместить всю свою ненависть, причем без последующего визита к автоинспектору.

Автоаркада * Empire Interactive * Bugbear Software * Буха

Half-Life 2: Episode One



Рейтинг
“Манию”
8.5

Полная рецензия
в «Игромании»
№7/2006

Серия Half-Life остается верна самой себе: роскошная графика, полный загадок, выверенный до последней мелочи сюжет. Неужели следующий эпизод будет еще лучше?

Action * Valve Software * Electronic Arts/Valve Software * Буха

Hitman: Blood Money



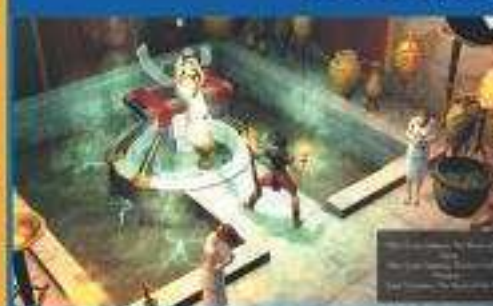
Рейтинг
“Манию”
8,5

Полная рецензия
в «Игромании»
№7/2006

Добро пожаловать на начало нового сезона идеальных убийств! В Hitman: Blood Money вы сможете выполнить заказ в сто раз красивее и изящнее, чем в прошлых частях. А большего, собственно, и не надо.

Action * IO Interactive * Eidos Interactive * Новый Диск

Titan Quest



Рейтинг
“Манию”
9,0

Полная рецензия
в «Игромании»
№7/2006

Diablo-киллер наконец-то вышел в народ. Titan Quest вооружен роскошной графикой, близким к идеалу геймплеем и сюжетом, замешанным на античных мифах. Берегитесь — попасть в его плен на долгие недели рискует каждый!

Action/RPG * Iron Lore Entertainment * THQ * Буха

Rise of Nations: Rise of Legends



Рейтинг
“Манию”
8,5

Полная рецензия
в «Игромании»
№7/2006

Одна из самых удивительных стратегий на нашем веку — вдумчивая, сложная, с ожившими в виде юнитов фантазиями да Винчи, со сказочной графикой. Настоятельно рекомендуем!

Стратегия * Big Huge Games * Microsoft * 1C

Heroes of Might and Magic 5



Рейтинг
“Манию”
8.5

Полная рецензия
в «Игромании»
№6/2005

Эту графу, наверное, можно было бы и не заполнять — вы и так все отлично знаете. Продолжение легендарной и чуть было не погибшей стратегической серии, в котором с тщательной любовью воссоздано все, что мы так сильно любим.

Ролевая стратегия * Nival Interactive * Ubisoft

The Elder Scrolls 4: Oblivion



Рейтинг
“Манию”
8.0

Полная рецензия
в «Игромании»
№5/2006

Oblivion не оправдал многих наших ожиданий, равно как и не выполнил многих своих обещаний. Но все равно это одна из самых значимых ролевых игр нынешнего года, ознакомиться с которой надо в обязательном порядке.

Ролевая игра * Bethesda Softworks * 2K Games * 1C

Need for Speed: Most Wanted



Рейтинг
“Манию”
8.5

Полная рецензия
в «Игромании»
№1/2006

Серия Need for Speed уходит на очередной круг. Полюбившиеся всем стритрейсерские гонки плюс прибывшая из Hot Pursuit полиция — разве нужно что-то еще для счастья?

Гламурный автосимулятор * EA Canada * Electronic Arts * Софт Клуб

The Movies



Рейтинг
“Манию”
9.0

Полная рецензия
в «Игромании»
№1/2006

Единственный в мире симулятор киностудии. Интересная экономическая составляющая, продуманная Sims-составляющая, великолепный инструмент для создания фильмов.

Симулятор киностудии * Lionhead Studios * Activision * 1C

Fahrenheit



Рейтинг
“Манию”
9.0

Полная рецензия
в «Игромании»
№11/2005

Игра, которая изменит вашу жизнь на добрый десяток часов. Вы совершите убийство, проведете полицейское расследование, столкнетесь с непонятными мистическими событиями, спасете мир и при этом ни на минуту не отойдете от компьютера!

Интерактивное кино/квест * Quantic Dream * Atari * Акелла

В два раза больше удовольствия!!!

Лицам до 18 лет
не рекомендуется

ЯДЕРНЫЙ ТИТБИТ

• трехмерное окружение;

• кинематографические камеры;

• свободное управление;

• динамические источники света;

• динамические тени;

• трехмерный звук окружения;

• многослойная анимация.



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

24 часа в сутки любые ваши вопросы по играм принимаются на ящик games@igromania.ru или по SMS на короткий номер 1121 с префиксом **games** (т.е. в начале сообщения вы должны ввести слово **games** и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — 10 центов.

Ведущий рубрики: Игорь Варнавский

На Xbox 360 водятся стратегии?



The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth 2 для Xbox 360.

Да. В июле на Xbox 360 вышла **The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth 2**. Это, наверное, первая консольная стратегия, в которую можно играть без риска вывихнуть пальцы и схлопотать сердечный приступ. Оказалось, что RTS вполне можно приспособить под геймпад — было бы желание. Кроме того, раньше появлению стратегий на консолях мешало низкое телевизионное разрешение. Теперь эта проблема отпала.

Command & Conquer 3: Tiberium Wars, по всей видимости, тоже появится на Xbox 360 (слухи об этом ходят давно), хотя официально это еще не подтверждено.

Есть ли игры про паркур?



Assassin's Creed

Паркур — спортивная дисциплина, заключающаяся в быстром преодолении препятствий. О паркуре так или иначе слышали все: это те самые парни, которые как сумасшедшие скачут по домам, забoram и прочим препятствиям (см. фильм «13-й район»). Игра о паркуре пока есть только одна — **Free Running** для PSP (должна выйти в конце этого года). Последние три части **Prince of Persia** и **Assassin's Creed**, по большому счету, тоже симуляторы паркура (их делали французы, а дисциплина эта зародилась как раз во Франции).

Можно ли русифицировать PSP?

А зачем? Поддержка русского языка есть во всех прошивках PSP, начиная с версии



LocoRoco

1.50, выпущенной еще в прошлом году (на момент сдачи этого материала самой свежей была версия 2.80). Игра для PSP на русском языке пока существует только одна — это безумная японская аркада **LocoRoco**, которой лично я без зазрения совести поставил бы ей 10 баллов. Ничего лучше, чем **LocoRoco**, нет ни на PSP, ни на Nintendo DS (даже с учетом всяких там **Nintendogs**).

Господи боже, когда, наконец, выйдет S.T.A.L.K.E.R.? Замучился уже ждать.



S.T.A.L.K.E.R.

В начале 2007 года — и это, видимо, уже окончательная дата. Точные месяц и число пока не объявлены. Одновременно с релизом в продажу поступят книжки, написанные по мотивам игры. Книжек этих целый десяток, выпускает их «Эксмо». Как только они попадут в наши руки, мы их тоже непременно отрецензируем..

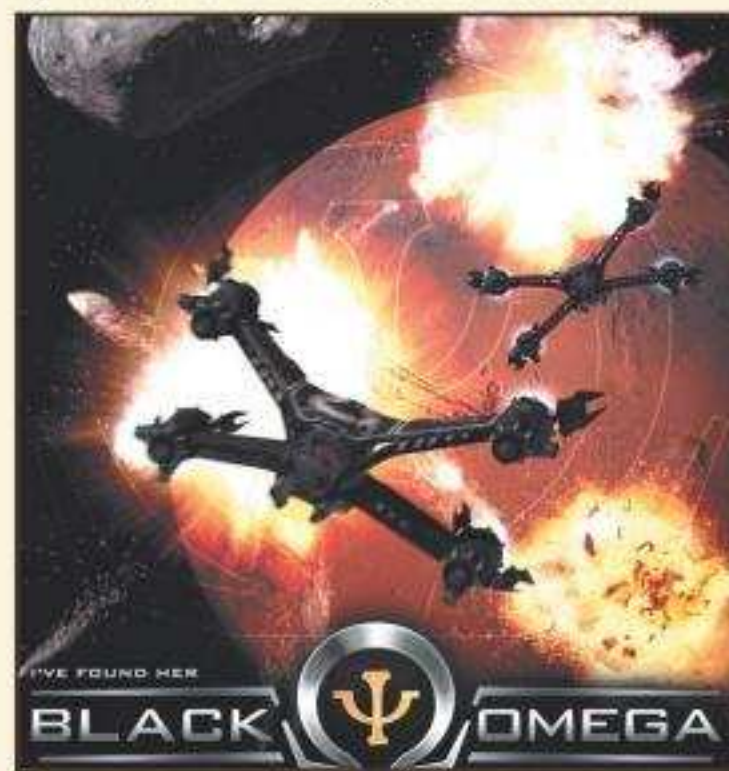
Почему нет игр по телесериалам? Я не любитель, но все же.



Alias

Как это нет? Всего несколько месяцев назад **Ubisoft** анонсировала игру по нежно любимому в нашей редакции сериалу **Lost** (ждите в 2007 году), весной на PlayStation 2

пробежала игроадаптация сериала «24», да и в прошлом недостатка в таких играх не было. **Alias** (2004), **Buffy: The Vampire Slayer** (2002), **Buffy: The Vampire Slayer — Chaos Bleeds** (PS2, Xbox, GameCube, 2003), игры под маркой **Star Trek**, серии **CSI** и **Law & Order**, готовящаяся к выходу в 2007 году MMORPG **Stargate Worlds**, **Farscape: The Game** (2003), **X-Files: The Game** (1998), **X-Files: Resist or Serve** (PS2, 2004), **The Dukes of Hazzard** (ColecoVision, 1984), **The Dukes of Hazzard: Return of the General Lee** (PS2, Xbox; 2004), **Ghostbusters** (целых десять платформ; 1984), **The Real Ghostbusters** (Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, Commodore 64, ZX Spectrum; 1988), **Ghostbusters 2** (тоже десять платформ; 1989—1990), **New Ghostbusters 2** (NES, 1990), **Extreme Ghostbusters: Code Ecto-1** (Game Boy Advance, 2002), **Knight Rider: The Game** (2002), **Knight Rider: The Game 2** (2004), **Alarm für Cobra 11** (2000), **ER** (в отечественном прокате этот телесериал был известен как «Скорая помощь»; 2005), любительские разработки **Babylon 5: I've Found Her — Danger and Opportunity** (2003) и **Babylon 5: I've Found Her — Black Omega** (еще не вышла) — разве этого мало? Просто хороших сериалов мало, поэтому и игры по ним выпускают нечасто.



Кстати, в самое ближайшее время ожидается еще и анонс нового проекта во вселенной «Вавилона-5» (возможно, к моменту поступления журнала в продажу он уже состоится).

А кроме Hot Coffee для GTA: San Andreas есть какие-нибудь XXX-моды к другим играм?

Аналогов **Hot Coffee** (чтобы прям взаправдашний секс был) мы не встречали, но nude-патчей и скинов, которые обнажают персонажей



игр, довольно много. На сайте www.naked-skins.com вы найдете скины для **Half-Life 2** (хотите увидеть обнаженную Аликс?), **TES III: Morrowind**, **TES 4: Oblivion**, **Max Payne 2: The Fall of Max Payne**, почти для всех частей **Tomb Raider**, **Duke Nukem: Manhattan Project**, **Unreal**, **Britney's Dance Beat**, **Neocron**, **Gothic 2**, **The Sims 1—2**.

А на другом сайте, <http://nudepatch.uw.hu>, лежат nude-патчи еще для нескольких десятков игр: **Severance: Blade of Darkness**, **BloodRayne**, **Blair Witch Volume 1**, **Rustin Parr**, **Counter-Strike**, **Drakan: Order of the Flame**, **F1 2002**, **Giants: Citizen Kabuto**, **GTA 3**, **GTA: Vice City**, **Heavy Metal F.A.K.K. 2**, **Star Wars: Jedi Knight 2 — Jedi Outcast**, **Kingpin: Life of Crime**, **Mafia: The City of Lost Heaven**, **Max Payne**, **NBA Live '98**, **No One Lives Forever 1—2**, **Nocturne**, **Quake III Arena**, **Postal 2**, **Return to Castle Wolfenstein**, **SiN**, **Soldier of Fortune**, **Soldier of Fortune 2: Double Helix**, **Star Trek: Voyager — Elite Force**, **Unreal 2: The Awakening**, **Unreal Tournament**, **UT 2003**, **UT 2004** и **Zanzarah: The Hidden Portal**.

Хорошо ли продалась игра **Tomb Raider: Legend**?



Tomb Raider: Legend

Очень! Народ так истосковался по хорошему играм про Лару Крофт, что уже за первый месяц продаж **Tomb Raider: Legend** разошлась в количестве 2,6 млн копий. Финальный тираж неизвестен, но до 3 млн игра наверняка дотянет (если уже не дотянула).

Есть ли на PC игры типа **Rollcage** и **Rollcage Stage 2** с PlayStation One?



Ballistics

Есть. Например, **Rollcage** (1999) и **Rollcage Stage 2** (2000). Да, вы все правильно поняли — эти игры выходили на PC. А вот другие более-менее жизнеспособные представители этого жанра: серия **POD**, **Hi-Octane** (1995), **MegaRace 2** (1996), **Final Racing: CyberSpace 2001** (1997), **Star Wars: Episode I — Racer** (1999), **Extreme-G 2**

(1999), **Killer Loop** (1999), **Wipeout** (к сожалению, теперь эта серия приписана к консолям семейства PlayStation), **Ballistics** (2001), **Drome Racers** (2002), **Millennium Racer: Y2K Fighter** (2002), **Hover Ace** (2003), «Тормозилки» (2004). Из всех этих игр самыми лучшими являются **Hi-Octane**, **Wipeout** и **Ballistics**. Но **Hi-Octane** уже слишком стара, **Wipeout** теперь в стане Sony, так что единственным вариантом остается **Ballistics**, сверхзвуковая аркада от шведской компании **GRIN** — тех самых парней, которые занимались **Bandits: Phoenix Rising** (2002) и PC-версией **Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter**.

Существуют ли какие-нибудь фильмы про геймеров?



Кадр из фильма «Военные игры».

Существуют, но их немного. Весной на экраны вышел фильм «Остаться в живых» (см. нашу рецензию в июльском номере «Игромании») про группу молодых оглобдов, которые, поиграв в вымышленный survival horror **Stay Alive**, начали скоростно помирать один за другим. На 2008 год запланирована картина **Game Boys** о двух гиках, которых дядьки из Пентагона перед угрозой со стороны монстров из некоей игры поставили во главе армии геймеров. Продюсирует фильм не кто-нибудь, а сам Джерри Брукхаймер («Пираты Карибского моря», «Перл-Харбор»), так что зрелище должно быть знатное.

Если порыться в истории, можно вспомнить, по меньшей мере, еще два фильма — довольно малоизвестный **Über Goober** (2004) и **WarGames** (1983) про подростка, который чуть было не развязал ядерную войну, думая, что он играет в игру (к слову, очень похоже на **Defcon**). Сюда же с некоторыми оговорками можно приписать и **Tron** (1982), давший жизнь компьютерной игре **Tron 2.0** (2003).

Куда делись разработчики старенького экшена **Oni**? Игра вообще была популярной?



Oni

Никуда они делись. **Oni** (2001) делала **Bungie Studios** (**Myth I—II**, сериалы **Marathon** и **Halo**), ныне принадлежащая **Microsoft**. В отношении **Oni** у **Bungie** были большие планы, но после перехода в собственность **Microsoft** ей пришлось сосредоточить все силы на **Halo**. В итоге игра доделывалась по остаточному принципу и получилась хуже, чем могла бы быть. А уж о продолжении речь вообще не идет.

Почему так сильно задерживаются локализации **Fable: The Lost Chapters** и **Quake 4**? По **Quake 4** есть хотя бы примерная дата (осень 2006), а у **Fable** до сих пор маячит неопределенное «2006 год»...



Quake 4

Дело в том, что российские издатели (в данном случае **1С**) должны согласовывать с западными партнерами каждый этап локализации. Один такой этап может длиться от недели до трех месяцев, поэтому задержки порой бывают очень значительными и ускорить этот процесс практически невозможно (нашим компаниям остается только регулярно капать на мозги западному издателю, чтобы тот шевелился быстрее). Все зависит от заинтересованности западного партнера в скором выходе игры в России. Чем выше заинтересованность, тем скорее выходит игра. Например, локализация **Prey** отстала от мирового релиза всего на три дня, **Call of Duty 2** — на два месяца, **Rise of Nations: Rise of Legends** — на три с половиной месяца.

Присылайте ваши вопросы по SMS!



Рубрика «Горячая линия: игры» принимает вопросы не только по электронной и обычной почте, но и по SMS. Свои сообщения шлите на номер 1121 с префиксом

games (в начале сообщения вы должны ввести слово **games** и только потом, через пробел, вводить сам вопрос — иначе ваша SMS до нас просто не дойдет). Стоимость каждого сообщения — 10 центов.

При отправке SMS имейте в виду несколько моментов:

1) ответы на вопросы даются только на страницах журнала;

2) не надо присылать одни и те же вопросы по несколько раз;

3) не присылайте вопросы, не относящиеся к теме рубрики (где найти коды для игры X, что делать, если игра Y зависает или выдает ошибку, как установить мод Z etc.);

4) SMS принимаются либо на русском (кириллицей), либо на английском языке, но ни в коем случае не транслитом (текст на русском, набранный латиницей). Сообщения, содержащие транслит, будут автоматически удаляться — на их дешифровку потребуется слишком много времени.

Некоторые западные издатели (читай: Ubisoft) отказываются от защиты StarForce. Не собираются и наши компании последовать их примеру?



Нет, не собираются. Мы опросили представителей крупнейших российских издательств, и все они дали примерно одинаковые ответы. Издатели понимают, что StarForce несложно обойти, но альтернативные виды защиты ломаются еще проще, а с российским уровнем пиратства защищать игры нужно по максимуму — иначе без штанов останешься. Что же касается локализаций, то здесь ситуации могут быть разные. 1С, например, всегда устанавливает на них ту защиту, которую требует западный партнер: SecuROM, SafeDisk, тот же StarForce или вообще оставляет игру без защиты (как это было с Prey). «Руссобит-М»/GFI и «Акелла» на все свои проекты ставят StarForce вне зависимости от того, чем была защищена западная версия.

По словам инсайдеров, Ubisoft отказалась от StarForce не потому, что эта защита опасна для компьютера (доказать это еще никому не удалось, \$10 тыс. все еще ждут своего чемпиона), а потому, что у нее дурная слава. В борьбе за клиентов конкуренты StarForce не стесняются прибегать к «черному» пиару, отсюда и столько криков по поводу ее вредоносности. Хотя наверняка утверждать все же не беремся — возможно, StarForce и вправду опасен.

Вопрос по поводу патчей. Допустим, к некой условной игре вышел патч за номером 1.0, потом 1.1, 1.2 и далее по нарастающей. Набралось их, значит, целая куча (например, до версии 1.9). Так вот, как их ставить — по очереди или только самый последний? Содержит ли последняя версия все изменения и дополнения предыдущих патчей?

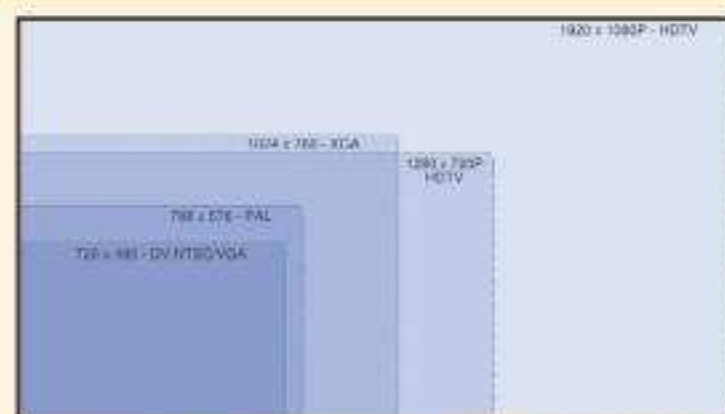


Можно ставить патчи по очереди, а можно установить только самый свежий — как правило, он содержит все изменения из

предыдущих апдейтов. Вообще же последний патч обычно выкладывают в двух вариантах: один из них содержит все изменения, вносившиеся в игру предыдущими патчами, а другой предназначен для тех, у кого уже установлены более ранние обновления.

Вообще же, рекомендуем обратить внимание на программку GameShadow, которая есть на диске каждого номера в разделе Софт → Игроманский стандарт. Каждый раз, когда выходят новые патчи, она будет вас об этом уведомлять, так что вам не придется отслеживать их самостоятельно.

Давно хотел узнать, чем HD-телевизоры отличаются от обычных? И можно ли подключать Xbox 360 к обычному телевизору?



Соотношение телевизионной картинки в разных разрешениях.

Ничем, кроме двух «мелочей»: HD-телевизоры поддерживают высокие разрешения (вплоть до 1920x1080), а самые дешевые модели стоят как хороший компьютер.

Подключать Xbox 360 к обычному телевизору можно, но какой в этом смысл? Это все равно что купить Ferrari и ездить на ней по проселочной дороге. Если купить HD-телевизор не под силу, консоль можно подключить к монитору через VGA HDAV-кабель (продается отдельно). Тем более что HD-телевизоры и мониторы ничем, по большому счету, не отличаются. Только первый может принимать ТВ-сигнал, а второй — нет (для этого нужно докупать ТВ-тюнер). То же самое, вероятно, будет и с PlayStation 3.

Вы не в курсе, выпускал ли кто-нибудь симуляторы врача-патологоанатома? Не для институтских дел, а для простых извращенцев, вроде нас с вами.



Симуляторов патологоанатома мы не припоминаем, а вот просто игры на медицинскую тему есть.

Emergency Room (1995) — симулятор врача. **Emergency Room 2: The Ultimate Fight for Life** (1999). Во второй части игрок выступал уже в роли студента, проходящего ста-

жировку в больнице.

Emergency Room: Disaster Strikes (1999). Условия усложнились. Лос-Анджелес пострадал от сильнейшего землетрясения, больницы переполнены.

Emergency Room: Life or Death (2000). В четвертой части возможность выбирать уровень сложности убрали, зато игрока могли повысить или понизить в зависимости от того, насколько успешно он справлялся со своими врачебными обязанностями. Работать приходилось на переднем крае — в реанимации.

Emergency Room: Code Blue (2000). Реанимацию сменил приемный покой обычной больницы, а в остальном все то же самое. Разве что «живое» видео появилось.

Emergency Room: Code Red (2001). Снова кранч, снова ни секунды отдыха. Несмотря на то что врачи работают не покладая рук, население города недовольно: после того как всплыла история о смерти женщины, которая ждала своей операции на протяжении 12 часов, медицинских работников воспринимают как врагов народа.

Emergency Room 3 (2001). Пациенты становятся все изобретательнее и изобретательнее. В третьей части на операционном столе побывали даже несостоявшиеся самоубийцы и жертвы разъяренных быков.

ER (2005). По сути, ER был тем же самым Emergency Room, только теперь игра обзавелась нашивкой «по мотивам телесериала «Скорая помощь»».

Vet Emergency (2001), **Vet Emergency 2** (2003) и **Zoo Vet** (2004). Симуляторы ветеринара. В Vet Emergency 1—2 лечить надо было домашних животных, в Zoo Vet — обитателей зоопарка.

911: Paramedic (2002). Если раньше главный герой мирно сидел в госпитале и лечил себе потихоньку, то 911: Paramedic его отрядили в неотложку, которая, собственно, и ездит за «клиентами».

Combat Medic: Special Ops (2002). Если «скорой» вам показалось мало, добро пожаловать на Ближний Восток — спасать раненых американских солдат.



Trauma Center: Under the Knife. Самый натуральный и, мы бы даже сказали, самый натуралистичный симулятор хирурга для Nintendo DS. Операции здесь производятся при помощи стилуса. Ничего лучше среди медицинских игр нет, так что, если у вас есть NDS, берите не раздумывая. В этом же году на приставке Wii выйдет продолжение под названием **Trauma Center: Second Opinion**.

Кто озвучивал Леона и Эшли в Resident Evil 4?

Пол Мерсье и Кэролин Лоуренс. Их имена вряд ли кому-нибудь что-нибудь скажут, потому что эти актеры специализируются на



Кэролин Лоуренс, озвучившая Зши в Resident Evil 4.

озвучке игр и телесериалов. Например, Мерсье засветился в Nox (2000), Star Trek: Starfleet Command III (2002), SOCOM II: U.S. Navy SEALs (PS2, 2003), Command & Conquer: Generals (2003),

Command & Conquer: Generals — Zero Hour (2003), The Lord of the Rings: The War of the Ring (2003), Onimusha 3: Demon Siege (2004), SOCOM III: U.S. Navy SEALs (PS2, 2005). Кэролин — в Ratchet & Clank: Going Commando (PS2, 2003) EverQuest 2 (2004) и в играх серии SpongeBob SquarePants.

Кто с монтировкой входит в дом? Кто с детства геймерам знаком? Кто ничего не говорит? Душа его в огне горит, Зомбайнов рубит там и тут. Скажите, как его зовут?

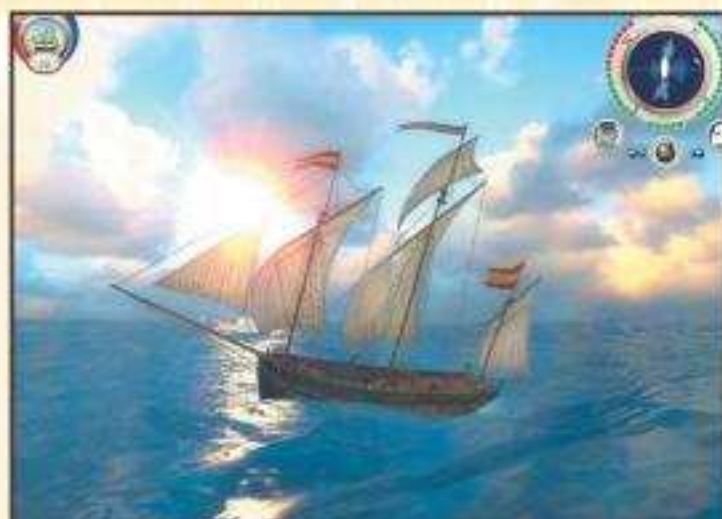


Э-э, Гордон Фримен. А вот как вас зовут, неизвестный стихотворец, мы не знаем, а надо бы: вместо того чтобы спрашивать очередную банальность типа «Когда выйдет GTA 4?», вы приложили определенные усилия и придумали неплохое стихотворение. За это вам полагается приз — фигурка гидралиска от интернет-магазина Superheroes.ru. Напишите или позвоните в редакцию, назовите номер телефона, с которого отправлялась SMS (чтобы удостовериться, что вы — это вы), и мы сообщим вам, как получить приз.

Почему «Игромания» всегда пишет только о мировых продажах игр, не учитывая Россию?

Потому, что посчитать продажи в России практически невозможно. На Западе игровые компании работают достаточно прозрачно, продажи отслеживаются специальными компаниями вроде NPD TechWorld, поэтому тиражи можно подсчитать с точностью до одной копии. Российские же издатели тиражи если и раскрывают, то только в виде исключения. Поэтому получить такого рода информацию можно только из инсайдерских источников.

Впрочем, время от времени тиражи все-таки озвучиваются. На последней КРИ Юрий Мирошников, руководитель игрового направления фирмы 1С, сообщил, что в



«Корсары 3» — самая, как ни печально, продаваемая игра прошлого года в России.

2005 году (всего за прошлый год 1С выпустила 30 игр, не считая аддонов) средний тираж их проектов составил 53 тыс. копий (в 2004 году было 64 тыс.). Самый большой тираж был у «Корсаров 3» — свыше 300 000 копий (сейчас, наверное, еще больше). В прошлом году это была самая продаваемая игра в России. Общий же тираж всех российских проектов 1С составил 4,25 млн копий. По другим компаниям данных нет.

Автор этого вопроса также получает в награду гидралиска — за то, что поднял интересную и актуальную тему.

Будет ли Starcraft 2?



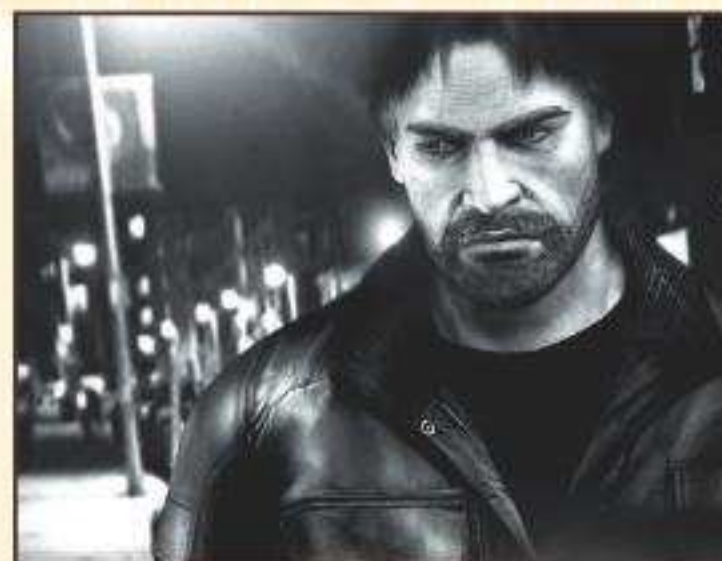
Концепт-арт из компьютерного фильма Starcraft Chronicles.

Будет, конечно, только еще очень скоро. На недавней выставке Games Convention исполнительный директор Blizzard Пол Сэмс заявил в одном из интервью буквально следующее: «Starcraft — моя самая любимая игра. Вы уже, должно быть, знаете, что мы собираемся продолжить ее (равно как и Diablo), так что, когда мы, наконец, анонсируем Starcraft 2, я буду счастливейшим человеком на свете». Далее Пол сказал, что в 2007 году Blizzard анонсирует некий крупный проект. Будет ли это Starcraft 2 или что-то другое, он не уточнил.

Между тем группа фанатов, устав ждать сиквела, объявила о начале съемок компьютерного фильма Starcraft Chronicles (www.starcraftchronicles.com). Если вы не понаслышке знакомы с 3D-моделированием и анимацией, напишите им письмо — возможно, вы окажетесь именно тем, кто им нужен.

Кто писал музыку для Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent?

Музыку для Double Agent писали сразу несколько композиторов. Внутриигровые композиции были поручены компании Behavior Music во главе с Майклом МакКанном. Музыка к роликам и титрам готовили Крис Веласко и Саша Дайкичян (на их счету саундтреки к Dark Messiah of Might and Magic, Spy Hunter: Nowhere to Run и Hellgate: London). Пара треков из



Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent

Double Agent уже есть в Сети, скачать их можно по следующим адресам: http://media.ubi.com/emea/music/splinter-cell4/music/SCDA_menu_theme.mp3 и http://media.ubi.com/emea/splintercell4/music/SCDA_jail_infiltration.mp3. Либо взять с нашего диска из раздела По журналу → Горячая линия: игры.

Подскажите какие-нибудь игры про футбольных хулиганов.



Hooligans: Storm over Europe

Hooligans: Storm over Europe (2001 год; не путать с просто Hooligans) — игра от британцев, для британцев и про британцев. Точнее, про британских футбольных фанатов, самых буйных представителей своего вида.

Кстати, Rockstar Games в свое время спродюсировала пару фильмов, один из них — The Football Factory («Фанаты») — был посвящен как раз британским футбольным фанатам. Вот уж действительно — наш пострел везде поспел.

Правила написания писем в «Горячую линию: игры»



Если вопрос, заданный в письме, покажется нам интересным, мы ответим на него на страницах журнала. Отвечать на каждое письмо в индивидуальном порядке мы не можем — их слишком много.

В рубрике «Горячая линия: игры» не рассматриваются вопросы о том, что делать, если игра зависает, как устанавливать моды, где найти тот или иной патч, как пройти особо заковаристое место в игре и так далее.

Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывайте указывать тему письма. Перед тем как писать нам, просмотрите рубрику «Горячая линия: игры» в предыдущих номерах журнала — вполне возможно, что там уже есть ответ на ваш вопрос.

Если Дэвид Бейтсон (датский актер, мы писали о нем в августовском номере. — Прим. ред.) подарил Хитману внешность и голос, то почему вместо него в экранизации игры будет Вин Дизель?



Риддик и Хитман. Кто после этого скажет, что Вин Дизель не подходит на роль 47-го?

Исполнительный продюсер фильма — Вин Дизель, и это, я думаю, все объясняет. Впрочем, расстраиваться тут и не из-за чего: роль Хитмана будет ему в самый раз. Хитман похож характером на Риддика (такой же спокойный и выдержанный, но смертельно опасный), а уж Риддика он сыграл просто отлично.

Что же касается Дэвида Бейтсона, то не факт, что он был бы хорошим выбором. Бейтсон, может быть, хорош в озвучке, но перед камерой выступает плохо. Или фактурой не вышел.

Есть ли среди профессиональных киберспортсменов отличники?



У тех, кто занимается киберспортом профессионально, турниры и тренировки отнимают столько времени, что вспомнить про учебу им просто некогда. Некоторые киберспортсмены все же поступают в престижные вузы, но отличников среди них мы не припоминаем.

Выпускаются ли на UMD российские фильмы?



Выпускаются. Фильмов этих целых два — «Ночной дозор» и «Турецкий гамбит». Только вот смысла в их покупке (равно как и в покупке любых других кинокартин на UMD) нет никакого — UMD-фильмы стоят намного дороже лицензионных DVD. Если уж так хочется посмотреть «Ночной дозор»

и «Турецкий гамбит» на PSP, проще взять DVD, конвертировать их в формат MP4 и записать на карточку памяти.

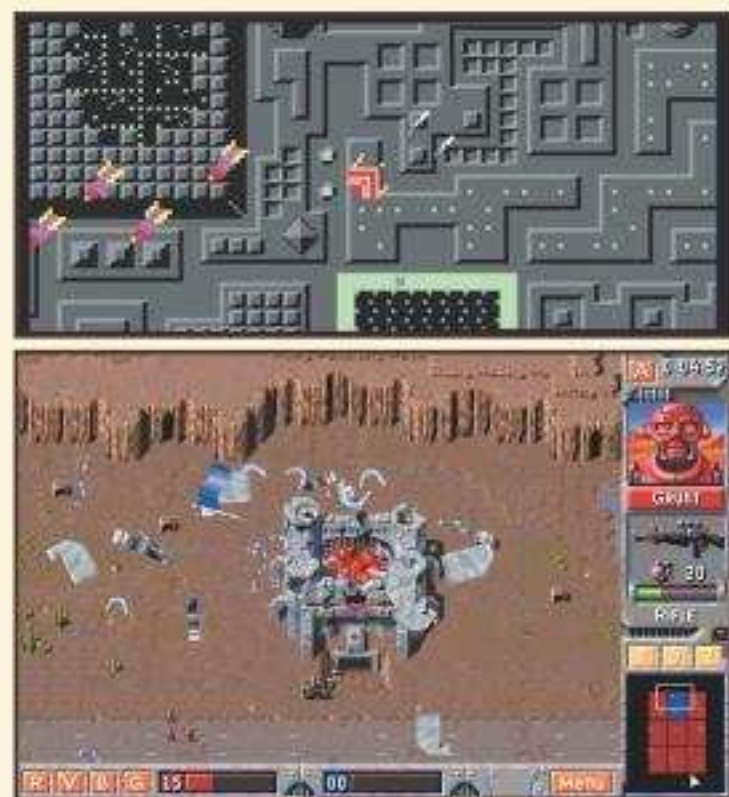
В июльском номере вы рассказывали об актерах, которые снимались в комиксах Max Payne 2: The Fall of Max Payne. А как насчет первой части?



Если посадить Микки Рурка в концлагерь и месяц его не кормить, получится Сэм Лейк.

Роль Макса в первой части сыграл Сэм Лэйк (это псевдоним, зовут его Сами Ярви), сценарист и дизайнер обеих частей игры. А вот озвучивал Макса в обеих частях игры один и тот же актер — Джеймс МакКэфри.

У какой игры было самое короткое название?



Скролл-шутер Z (1986) и стратегия Z (1996).

Надо полагать, это игры с названиями, состоящими из одного символа, — короче вроде бы уже некуда. Survival horror D (1996), одноклеточная флэш-аркада N, допотопная игра V (1985) для Commodore 64, ZX Spectrum и Amstrad CPC, а также целых две игры с названием Z — скролл-шутер от Rino Marketing (1986) и стратегия в реальном времени от Bitmap Brothers (1996).

Что случилось с компанией Bitmap Brothers, которая сделала игры Z и Z: Steel Soldiers?



Z: Steel Soldiers

А что с ней должно было случиться? Живет себе, поживает — можете даже проведать ее по адресу www.bitmap-

brothers.co.uk. Вот только игр приличных она уже давно не выпускала.

Чем сейчас занята Rage Software? И будет ли она делать продолжение Hostile Waters: Antaeus Rising?



Hostile Waters: Antaeus Rising

Rage Software (Expendable, Incoming, Incoming Forces, eRacer) давно обанкротилась, еще в 2003 году. Часть ее бывших сотрудников основали Yeti Studios (Gun Metal) и Swordfish Studios (Brian Lara International Cricket 2005, Cold Winter для PS2), остальные разбрелись по другим британским компаниям.

Выходили ли на PC игры серии Parasite Eve и Dino Crisis?



Parasite Eve

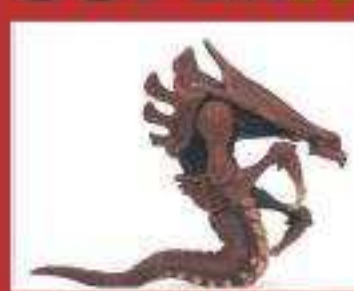
Увы, «Ева», паразитка такая, выходила только на PlayStation One (первая часть в 1998-м, вторая — в 1999-м). Dino Crisis оказалась не такой привередливой: первая часть посетила наши края в 2000 году, вторая — в 2002-м. А вот Dino Crisis 3 (2003) за пределы Xbox носа так и не высунула.

Купил тут недавно диск с пятью играми и логотипом «Игромании»? Это что?

Эти диски выпускают пираты, а наше имя и логотип они используют самовольно. Такое случается уже не в первый раз, мы этому уже и не удивляемся.

**Вы спрашиваете
мы награждаем**

SUPERHEROES



Начиная с этого номера, авторы самых интересных, актуальных, а главное, не банальных вопросов будут награждаться призами. За вопросы типа «Будет ли GTA 4/Quake 5/Half-Life 3?» мы приз точно не дадим, так что не ленитесь.

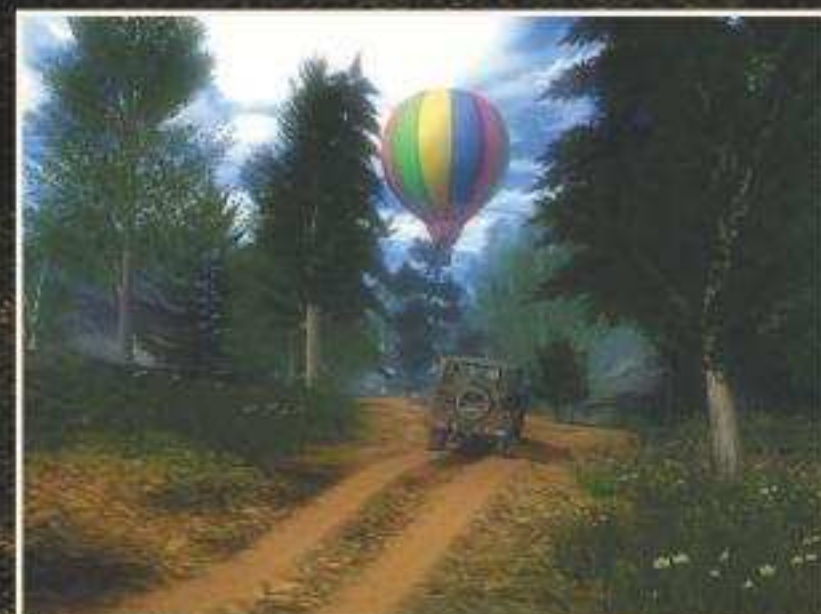
Если вы попали в число победителей, звоните или пишите в редакцию, сообщайте номер телефона, с которого вы отправляли свои вопросы (если вы использовали SMS, нам надо будет узнать ваш номер, чтобы убедиться, что вы — это вы), и договаривайтесь о доставке призов.

UAZ 4x4 ПОЛНЫЙ ПРИВОД

www.4x4game.ru

4x4 GAME.RU

- ♦ модельный ряд внедорожников Ульяновского автозавода
- ♦ использование пониженной передачи и блокировка межколесного дифференциала
- ♦ пять регионов России
- ♦ погодные условия, влияющие на прохождение трасс
- ♦ реалистичная физическая модель и модель повреждений.



www.4x4game.ru

© 2006 ЗАО "1С". Все права защищены.
 © 2006 Avalon Style Entertainment. Все права защищены.

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Писатель земли американской Клайв Баркер относится как раз к тому редкому виду творческих людей, которые, имея под рукой весьма обширные средства для самовыражения, обладают

Clive Barker's Undying

ДАТА ВЫХОДА:	2001 год
ЖАНР:	Экшен
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Electronic Arts/DreamWorks Int

какой-то удивительной привязанностью к компьютерным играм. Являясь весьма плодовитым авторов всевозможных «мистических триллеров», а также весьма эксцентричным режиссером (культовые «Восставшие из ада» — его рук дело), в начале девяностых Клайв познакомился с индустрией электронных развлечений... и понеслось. Участвуя в играх различной степени сомнительности, к началу 2001 года Баркер наконец-то созрел

до первого именного проекта — экшена **Clive Barker's Undying**, возвращенного на маркетинговых мощностях **Electronic Arts** и движке **Unreal Tournament**.

Результат получился весьма... оригинальным. Ненавязчивый магическо-шутерный геймплей, заселенный сотонинскими созданиями особняк XIX века и главный герой, эдакий собирательный образ всех уэллсовских стереотипов — интеллигентного вида молодой человек в белой ру-

башечке, с револьвером и буржуинскими часами на цепочке. И все бы хорошо, но как шутер **Undying** получился достаточно вялым, магические фокусы — быстро приедались, а атмосфера — увы, даже близко не дотягивала до **Alone in the Dark**.

Впрочем, Клайв не оставляет надежд на реванш — буквально месяц назад был анонсирован его новый экшен **Jericho**, в котором опять будут особняки, револьверы и сотонинские создания.

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Помните в прошлом выпуске нашего справочно-исторического альманаха очерк о **Bitmap Brothers**? Ну, той самой лондонской студии, которая на протяжении почти двадцати лет была без-

Z

жалостным молотом олд-скула по «технологиям», «веяниям» и прочим «основным маркетинговым направлениям» нашей многострадальной индустрии? Так вот, год 1996 и игра со сложным названием **Z** стали звездным часом (а по совместительству и лебединой песней) «битмапов». Ни до, ни после эта компания уже не выпускала ничего даже близко похожего по духу (серенький, как козлик, сиквел под названием **Z2** не считается).

Представьте себе типичную

такую RTS, в которой внезапно отменили ресурсы, но оставили производство. Хаос, кошмар, безобразие? А вот и нет — продуманная тактическая борьба за территории. В правом углу карты — группа красных человекообразных роботов, в левом — группа роботов синих. И те, и другие начинают быстрое движение по местности, по пути захватывая фабрики и заводы по производству новых юнитов. Рано или поздно две группы столкнутся, и

ДАТА ВЫХОДА:	1996 год
ЖАНР:	Стратегия
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Bitmap Brothers/Renegade Software

начнется увлекательнейшее «перетягивание каната» — кто захватит больше заводов, тот и победитель, но проблема в том, что уже захваченную мануфактуру нужно еще суметь и защитить...

В общем, вместо очередной бессмысленной RTS (так популярных во второй половине девяностых) из **Z** получилась очень неглупая тактическая головоломка. Жаль только, что подобный геймплей так никто больше по-человечески и не повторил...

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

«Welcome to the **Chuck Yeager's Air Combat**» — хриплый авиаторский голос, симитированный противной пищалкой PC-Speaker'a, — это что-то из незабываемого. Что-то из разряда тех эмоций, которые, однажды

Chuck Yeager's Air Combat

ДАТА ВЫХОДА:	1991 год
ЖАНР:	Авиасимулятор
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Electronic Arts

обозначившись в голове, не уходят из нее до самых белых тапок.

С этой игрой я провел год, а может, даже больше, своей отнюдь не бесконечной жизни — каждый вечер, как на работу: престарелый Чак Йегер (между прочим, человек, впервые разогнавший самолет до скорости звука) в стартовом меню, рев воинственной музыки из колонок и несколько вариантов времяпрепровождения: свободный полет, отработка пройденных вдоль и поперек исторических миссий

и — конечно же! — редактор собственных сценариев.

Air Combat был не столько логическим продолжением «гражданского тренажера» **Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer** (различные части выходили в 1987 и 1989), сколько такой большой и цветастой энциклопедией авиации последних пятидесяти лет. Игра без сюжета и конкретной цели, но с бесконечно богатым внутренним миром. Такой **The Sims** от мира авиасимуляторов. Создавая свои миссии в редакторе, вы могли

сравнить на одном поле боя современный МиГ и какой-нибудь немецкий бомбардировщик времен Великой Отечественной, разыграть кучу невероятных сценариев вроде «посадки античного штурмовика на атомный авианосец», да и вообще до блеска отточить любые свои летные навыки...

Два-три часа ежедневно под иссиня-серым небом, нарисованным шестнадцатью цветами палитры EGA, и для счастья пятнадцать лет назад мне не требовалось больше ни-че-го...

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Все те, кому сейчас «за двадцать», наверняка помнят эту игру под совсем другим именем — **International Karate**. Что, не помнят? Ну давайте, напрягайте память — Atari, ZX Spectrum, «Коммо-

World Karate Championship

ДАТА ВЫХОДА:	1986 год
ЖАНР:	Файтинг
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Epyx/System 3 Software

дор» или какой-нибудь отечественный «компьютер» с безумным названием типа «Вектор-06Ц»? К концу восьмидесятых — началу девяностых в нашей большой стране не осталось, наверное, не одной платформы, где бы не засветилась эта всесторонне замечательная игра.

Ураганный файтинг, равных которому не было до самого **Mortal Kombat**, смертельная битва, в которой сошлись две отважные кучки пикселей — синего и

белого цвета. Пиксели умели реалистично махать одной рукой, бить ногой, приседать и даже с писком подпрыгивать в прыжке. Причем главное! Все это непотребство то и дело происходило на каком-нибудь достопримечательном фоне вроде нью-йоркской «Статуи свободы», сиднейской оперы или величественного силуэта Фудзиямы. Как роскошно это было нарисовано в четырех цветах — вы не поверите!.. Ах да,

чуть не забыл — еще на заднем фоне сидел мудрый фиолетовый старец, который в конце каждого раунда чистойшей Speaker-интонацией произносил имя победителя. «Blue»! Или там «White»!.. Чудеса технологий — одно слово...

И глядя на то, во что научный прогресс превратил современные игры, я часто, друзья, вспоминаю **World Karate Championship**. И даже боюсь думать о том, во что мы все будем играть еще лет через 20...

ОН ПРИШЕЛ РАЗБУДИТЬ ДРЕВНЕЕ ЗЛО



- ✦ Меч, магия и хитрость помогут вам пройти ваш путь
- ✦ Жесткие битвы с безжалостными и бесстрашными врагами
- ✦ Улучшенная версия движка Valve Half Life 2 Source Engine
- ✦ Захватывающие многопользовательские сражения с участием до 32 человек

Dark Messiah™

MIGHT AND MAGIC™



UBISOFT

WWW.DARKMESSIAHGAME.RU

ARKANE
STUDIOS

KUUU

© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Might and Magic, Dark Messiah, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed by Arkane Studios. Valve, Half-Life, and Source are trademarks or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and/or other countries. Online mode developed by Kuuu. © 2006 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит". По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (495) 780-90-91, e-mail: buka@buka.ru. Компания "Бука": 115230, Москва, Кашинское шоссе, 1 (карт. 2).

Бука®
BUNA ENTERTAINMENT
WWW.BUNA.RU

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Павел Шубский

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Как бы не перепутать



ли от Apple предупреждающие письма.

В числе «провинившихся» оказалась небольшая компания **Mach 5 Products**, выпускающая устройство **Profit Pod**. Представители Apple считают, что Profit Pod серьезно нарушает права на торговую марку **iPod**.

Profit Pod — устройство, устанавливаемое в игровые автоматы для передачи информации оператору. Оно может транслировать оператору разного рода данные (например, об оплате) и работает по инфракрасному интерфейсу. Apple заметила следующие нарушения: оба устройства (и Profit Pod, и iPod) передают информацию и могут соединяться с компьютером, имеют отношение к видеоиграм и схожие запчасти. Не скрылась от глаз Apple и «похожесть» продуктов — Profit Pod, так же как и iPod, оснащен экраном и имеет прямоугольную форму.

Владельцы Mach 5 Products заявили, что претензии Apple — просто бред (несколько иными словами, разумеется), однако яблочная компания настаивает на своем.

Только не взрываешься!



Эпопея со взрывающимися ноутбуками подходит к концу. Если вы по каким-то причинам не в курсе, напомним, что на протяжении последних двух месяцев многие пользователи сообщали о том, что их ноутбуки взрывались прямо у них на глазах. К счастью, ни один человек не пострадал. Как выяснилось, наиболее взрывоопасными являются ноутбуки **Dell** и **Apple** с аккумуляторами компании **Sony**. Следствием этого стал самый массовый отзыв батарей за всю историю. Dell отозвала порядка 4,1 млн батарей, Apple — 1,8 млн.

Основные потери понесет, конечно же, Sony. Сначала специалисты японской компании опасались, что придется отзываться еще и ноутбуки собственного производства, а также ряд моделей от **Hewlett-Packard** и **Lenovo**, но опасения оказались напрасными.

Доминаторы наступают



Компания **Corsair** представила новую серию модулей памяти. Линейка **DHX XMS2 DOMINATOR** включает в себя два набора памяти — **PC2-8500 CL5** и **PC2-8888 CL4**. Роднит их оригинальная система охлаждения, правда, она очень разная. На модули PC2-8500 CL5 установлены массивные радиаторы, тогда как PC2-8888 CL4 оснащается еще и тремя вентиляторами размером 40x40 мм. Именно они позволили достичь столь высокой скорости работы вкупе с низкими таймингами (CAS Latency 4).

Вся новая память совместима со спецификациями **SLI Memory (EPP)**, продаваться модули Corsair DHX XMS2 DOMINATOR будут в комплектах 2x1 Гбайт.

На замену PowerMac



Многотысячная армия поклонников **Apple** с затаенным дыханием ждала обновления самого мощного настольного компьютера **PowerMac G5**. И это наконец случилось. Настольный монстр называется **Mac Pro** и использует два двудерных серверных процессора **Intel Xeon DP (Woodcrest)** с частотой до 3 ГГц. Многие думали, что Apple остановит свой выбор на **Core 2 Duo**, но эти процессоры не умеют работать в паре, а ведь прошлую версию компьютера оснащали двумя двудерными **IBM PowerPC**, так что выбор яблочной компании был очевиден.

Mac Pro поддерживает до 16 Гбайт оперативной памяти и видеокарты с интерфейсом **PCI Express x16** вплоть до **NVIDIA Quadro FX 4500**, а также массив жестких дисков общей емкостью до 2000 Гбайт. Уже стандартно Mac Pro оснащен контроллером беспроводной сети **AirPort** (802.11 b/g), модулем **Bluetooth**, портами **FireWire 400**, **FireWire 800** и **USB 2.0**.

Mac Pro уже продаются; начальная конфигурация стоит \$2499 и включает два Xeon DP с частотой 2,6 ГГц, 1 Гбайт оперативной памяти, жесткий диск на 250 Гбайт, видеокарту **NVIDIA GeForce 7300 GT** и привод **SuperDrive**.

Chaintech и материнские платы

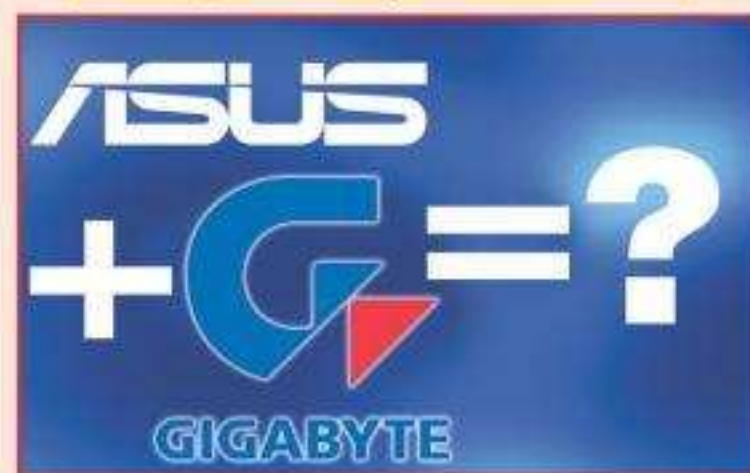


По слухам, тайваньская **Chaintech** собирается уйти с рынка материнских плат. На данный момент видеокарты и материнские платы компании вполне конкурентоспособны, но Chaintech желает сфокусироваться на производстве **NAND-памяти**. Уже сейчас 50% продаж компании приходится именно на нее.

Chaintech ждет, когда ситуация на рынке стабилизируется, чтобы выйти на мировую арену. Компания будет производить память вместе со своей родительской фирмой **Walton Advanced Engineering**. Chaintech не была первой в своем начинании — чуть раньше **SiS**, в прошлом крупнейший производитель чипсетов, тоже вышел на этот рынок.

Столь пристальный интерес тайваньских компаний обусловлен надвигающимся бумом на рынке **NAND-памяти**. С выходом в следующем году платформы **Intel Santa Rosa** с технологией **Robson** и операционной системы **Microsoft Windows Vista** спрос именно на этот тип памяти подскочит до небывалых высот. Напомним, что самым главным нововведением станет встроенная энергонезависимая память. В ней будут постоянно храниться загрузочные и наиболее часто используемые системные файлы — это должно в разы сократить время запуска системы.

Объединяем усилия?



После совершенно сумасшедшей сделки между **AMD** и **ATI** проследовала еще одна, не менее громкая. Два огромных тайваньских производителя — компании **ASUS** и **GIGABYTE** — решили организовать совместное предприятие. Оно позволит **GIGABYTE** использовать заводы **ASUS** для производства материнских плат и видеокарт под своим именем.

Если верить инсайдерам, сумма сделки составляет \$244 млн. На данный момент представители обеих компаний заявляют, что ASUS просто дала кредит GIGABYTE, вложив в нее деньги. Так это или нет, сказать сложно. В следующем году фирмы объявят о новых планах, там и посмотрим, что к чему.

На ту же тему: чуть ранее ECS-Tatung сообщила о покупке Uniwill, а Flextronics приобрела Iwill. Независимых производителей железа все меньше и меньше, настает эра мегакорпораций.

Новинки от ATI



23 августа компания ATI представила три новых видеокарты — Radeon X1900 XT 256 Мбайт, Radeon X1950 XTX и Radeon X1950 CrossFire Edition. Radeon X1900 XT основан на старом ядре R580 и должен заполнить брешь между Radeon X1900 GT и Radeon X1900 XT 512 Мбайт.

Radeon X1950 XTX и Radeon X1950 CrossFire Edition сделаны на ядре R580+ — копии R580 с обновленным контроллером памяти. Карты используют память GDDR4 с частотой 2 ГГц (вместо GDDR3 1,45 ГГц у Radeon X1900 XTX). Частота ядра обеих моделей составляет 650 МГц, количество конвейеров — 48. Новые платы оснащены новым тихим кулером с использованием тепловых трубок.

Все новинки поддерживают HDCP, так что в будущем пользователи смогут без труда смотреть HD-фильмы прямо на компьютере.

Два ядра — не предел



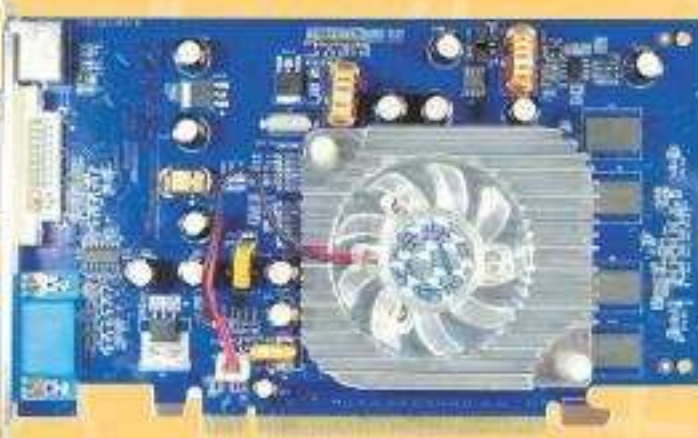
В пресс-релизе по поводу выхода новых серверных процессоров AMD Opteron с контроллером DDR2 журналисты углядели одну

любопытную строчку, из которой явствовало, что первый четырехъядерный процессор AMD Opteron уже изготовлен.

AMD, очевидно, решила пойти иным путем, нежели Intel. Новые четырехъядерные процессоры будут исключительно серверными, спустя какое-то время появятся и настольные модификации.

Intel представит свою версию четырехъядерных процессоров — Kentsfield — уже в конце 2006-го. Kentsfield — это кодовое имя для будущих Core 2 Extreme. Частота будет на уровне 2,66 ГГц, по сути же это процессор с двумя Core 2 Duo E6700 под одной крышей. AMD же обновила архитектуру и разработала K8L почти с нуля. Посмотрим, чей подход окажется более эффективным.

Ответный удар NVIDIA



NVIDIA готова противостоять новинкам от канадской ATI и представила сразу три модели видеокарт для бюджетного и среднего ценовых сегментов.

В бюджетном секторе поселится GeForce 7100 GS, основанная на ядре G72 с поддержкой технологии Turbo Cache. 128 Мбайт памяти на карте смогут превращаться в 512 Мбайт (недостающие мегабайты будут украдены из оперативной памяти). Характеристики карты не вызывают бурю восторга — частота ядра 350 МГц, шина памяти 64-битная (полный анахронизм). Диагноз GeForce 7100 GS очевиден — дорога ей в офис.

В middle-end-секторе наблюдается прибавление в лице GeForce 7900 GS. При цене порядка \$199 видеокарта может похвастаться неплохими характеристиками — 20 пиксельных конвейеров, 256 Мбайт GDDR3-памяти, работающей на частоте 1320 МГц. Взглянув на эти данные и на TTX GeForce 7900 GT, мы поняли, что перед нами одинаковые видеокарты, разве что частота ядра упала до 450 МГц.

Третья видеокарта — GeForce 7950 GT — при цене \$299 станет настоящим хитом продаж. Частоты ядра/памяти составят 550/1400 МГц, в наличии 24 пиксельных конвейера и 512 Мбайт памяти. Сможет ли ATI противостоять, сложно сказать.

Вместительные малютки

Компания Verbatim представила двухслойные минидиски DVD-R — Mini DVD-R Duel-Layer (DL). В эти крохотные кружочки пластика помещается 2,6 Гбайт информации



или до 54 минуты видео. Носители совместимы со всеми современными приводами и последним поколением камеркордеров, которые выйдут этой осенью.

На диске

Видеокарты

● **ATI Catalyst 6.8** — последняя версия драйверов для видеокарт и чипсетов от ATI.

● **Avivo Video Converter Engine 6.8** — универсальный и гибкий видеоконвертер для видеокарт серии ATI Radeon X1000.

2 DVD ● **AGEIA PhysX 2.5** — драйвера для физического ускорителя.

Материнские платы

2 DVD ● **NVIDIA nForce 8.22 для nForce 570 SLI Intel Edition** — набор драйверов для чипсета NVIDIA под Intel.

2 DVD ● **NVIDIA nForce 9.37 для nForce 590 SLI Intel Edition** — набор драйверов для чипсета NVIDIA под Intel.

Звуковые карты и кодеки

● **RealTek HD Audio 1.44** — драйвера для аудиокодексов класса HD Audio от RealTek.

● **VIA Vinyl AudioCodec 6.60f** — драйвера для аудиокодексов класса AC'97 от VIA.

Жесткие диски

и оптические приводы

● **DVDInfoPro 4.6.1.5** — показывает все данные об оптическом приводе и типе установленного диска.

● **HDD Life 2.8.99** — постоянно следит за жизненными показателями жесткого диска.

Системные утилиты

● **ASTRA32 1.41** — популярная программа для диагностики компьютера.

● **ASUS Smart Doctor 4.89** — осуществляет контроль за видеокартами от ASUS.

● **ASUS Update 7.07.05** — утилита для обновления BIOS материнских плат от ASUS.

● **CPU-Z 1.36** — расскажет всю правду об установленном процессоре, памяти и системной плате.

● **GIGABYTE @BIOS 1.10d B06.0721.1** — фирменная программа для обновления BIOS материнских плат от GIGABYTE.

● **GIGABYTE EasyTune5 B06.08091** — утилита для разгона системных плат GIGABYTE.

● **GIGABYTE i-cool B06.0629.2** — интеллектуальный контроль кулеров в вашей системе.

● **Hmonitor 4.2.5.2** — осуществляет мониторинг температур в системном блоке.

● **MemUse 0.4** — показывает количество свободной физической и виртуальной памяти.

● **MSI LiveUpdate 3.78** — удобная и практичная утилита для обновления BIOS и фирменных утилит от MSI.

● **RightMark CPU Clock Utility 2.15** — детальный мониторинг вашего процессора.

● **SIV 3.15** — компактная программа для быстрой диагностики ПК.

● **System Spec 2.20** — предоставит всю информацию о ПК; установки не требует.

КЛАССИКА В ЧИСТОМ ВИДЕ

Тестирование компьютерной акустики 2.0

Дмитрий Колганов

Чтобы получить качественный звук, вовсе необязательно тратить сотни и тысячи долларов на дорогую акустику. Многие производители выпускают достойные колонки по приемлемым ценам. Сегодня речь пойдет не о многоканальных 5.1 или 7.1-наборах, а о классическом 2.1-формате. Двухканальной акустики более чем достаточно для музыки, фильмов и игр, особенно если свободное пространство ограничено. К тому же ее просто подключить и расставить.

При тестировании мы отдали предпочтение встроенному звуку с новейшим кодеком **HD Audio — Realtek ALC882M** (системная плата **ASUS P5W DH Deluxe**). Он прошел сертификацию **Dolby** и по качеству сигнала находится на весьма высоком уровне. В первую очередь нас интересовало то, как акустика справится с играми, особенно там, где много стрельбы, взрывов и прочей «басящей» радости. Тут важно, насколько точно позиционируется звук, достаточно ли мощен и глубок бас. На втором месте для нас стояла музыка, ведь мы не только играем в игры, но и слушаем своих любимых исполнителей во время серфинга в интернете. Здесь приоритеты меняются — главное, чтобы тот самый мощный бас не перебивал остальные частоты. Для по-

лучения объективных данных мы не поленились и сняли АЧХ, для чего использовали звуковую карту **ESI Juli@**, микрофон **M-Audio Pulsar** и предусилитель **M-Audio AudioBuddy**.

Defender Mercury 50A SPK-720

Первый кандидат на место рядом с компьютером предстал перед нами в строгом костюме — дизайн у **Defender Mercury 50A SPK-720** ну совершенно классический. Массивный корпус из прессованного картона отделан под натуральное дерево, все управление вынесено наверх активной колонки, сзади расположен широкий фазоинвертор. Внешне колонки исполнены на пять с плюсом, все очень качественно подогнано — без люфта и прочих побочных «радостей». Для соединения пары использован самый обычный двойной кабель, вход оформлен в виде тюльпанов, сзади также расположен выключатель.

К несчастью, звук SPK-720 несколько развеял наши первые радужные впечатления. В играх мы так и не услышали пробивающего баса. Он, конечно же, есть, но не такой мощный, как хотелось бы. Так или иначе, но запаса по громкости у **Mercury 50A SPK-720** достаточно для того, чтобы снести со стола пару чашек кофе, да и стереокартину они создают очень достоверную. Нет худа без добра, не усердствуя с басами, разработчикам из **Defender** удалось создать потрясающую по сбалансированности стереопару — слушать музыку на этих колонках одно удовольствие. Поп, рок и классика даются им без труда. Главная заслуга инженеров — грамотная реализация высоких частот. Даже на большой громкости они не режут уши. Прото, что средние частоты также на высоте, даже упоминать не стоит.

Defender выпустила отличные колонки для музыки, но как-то забыла о любителях игр.

Ориентировочная стоимость **Defender Mercury 50A SPK-720** — \$70.

Что мы слушали

- Motley Crue — Dr. Feelgood
- Guns'n'Roses — Appetite for Destruction
- Иоганн Себастьян Бах — BWV 997
- Антонио Вивальди — «Времена года»
- Концерт Roger Waters — The Wall — Live in Berlin
- игры F.E.A.R., DOOM 3, Prey

Genius SP-HF1250X

Производством серьезной акустикой компания **Genius** никогда не занималась, но качественные и добротные колонки у нее получаются на ура. Идеальный пример — **SP-HF1250X**. Колонки выполнены из фибролита и выкрашены под дерево, динамики защищены сеткой, сзади выведен фазоинвертор — все как у взрослых. Размеры достаточно скромны, особенно если сравнивать с монстрами от **Defender**.

В играх акустика показала себя посредственно — низких частот у них хоть отбавляй, только они не сбалансированы. Бас выпячен настолько, что заглушаются остальные частоты, вот звук и получился плоским. Точность позиционирования средняя, реального пространственного звука от них не добиться, но для стерео сойдет. На среднем уровне громкости музыка воспроизводится вполне нормально, но стоит повысить громкость, и сразу же проявляется куча мелких недостатков. Во-первых, на графике АЧХ виден пик в районе 3 кГц — в самой чувствительной для слуха зоне. Во-вторых, высокие частоты излишне режут уши, так что на максимуме классику особо не послушаешь. В-третьих, высокочастотный динамик начинает трещать. Кроме того, в **SP-HF1250X** стоит плохой ограничитель: в то время как в комнате должна воцариться полная тишина, динамики продолжают шипеть. Все это мелочи, но вместе они складываются в один большой недостаток. Нам известно, что **SP-HF1250X** имела своего предшественника — **SP-HF1250**, но ушла от него недалеко — производитель заменил лишь НЧ-динамики. Замена достойная, только маловато будет, возможно, стоит подождать новую модификацию (если таковая последует).

Зато эргономика на высоте. Блок управления вынесен на лицевую панель, помимо регуляторов тембра, баса и громкости есть выход на наушники и линейный вход. Последний облегчает процедуру подключения к колон-



Defender Mercury 50A SPK-720 прекрасно подходит для музыки (даже классической), но в играх басов мало.



У Genius SP-HF1250X отлично проработана эргономика, но над звуком еще стоит поработать.

кам того же MP3-плеера, ну а выход на наушники вещь и вовсе незаменимая — все-таки переключать провода на самой звуковой карте очень неудобно.

SP-HF1250X — большой шаг вперед для Genius, до идеала осталось не так уж и много.

Ориентировочная стоимость Genius SP-HF1250X — \$55.

Jetbalance JB-362

Очередное переиздание легендарной 360-серии от Jetbalance не миновало наш тест. JB-362 пришли на смену снятым с производства JB-361. Размер колонок невелик — они примерно соответствуют модели от Genius, но при этом выглядят более солидно: корпус выкрашен под темное дерево, динамики белого цвета закрыты сеткой. Такие красавцы украсят любой компьютерный стол.

Jetbalance JB-362 — единственная в тесте акустика, выполненная в закрытом корпусе. Отсутствие фазоинвертора компенсирует выверенный до мелочей дизайн и большой ход низкочастотного динамика, к тому же разработчики предусмотрели возможность подключения внешнего сабвуфера. Для этого на задней панели предусмотрен специальный выход. Превращение JB-362 в 2.1-систему по-

зволяет выгодно подчеркнуть и усилить частоты ниже 200 Гц, а также разгрузить НЧ-динамики.

В играх колонки ведут себя образцово-показательно. Несмотря на отсутствие фазоинвертора, бас у них глубокий и мощный — с этой акустикой можно всем телом ощутить взрывную волну от брошенной гранаты. Позиционирование у них на высоте: Jetbalance JB-362 удается достоверно передать даже те звуки, которые

раздаются за спиной персонажа. В общем, для игр колонки подходят идеально.

Как ни странно, но и с музыкой у Jetbalance все тоже прекрасно — на классике высокие частоты не вливаются в уши, тяжелый рок сдобривается порцией сочного баса, попса же и вовсе дается колонкам без труда. Радует широкий диапазон настроек низких частот и тембра, так что всегда можно подобрать нужные параметры для каждой задачи. Запас по громкости внушительный, мало не покажется.

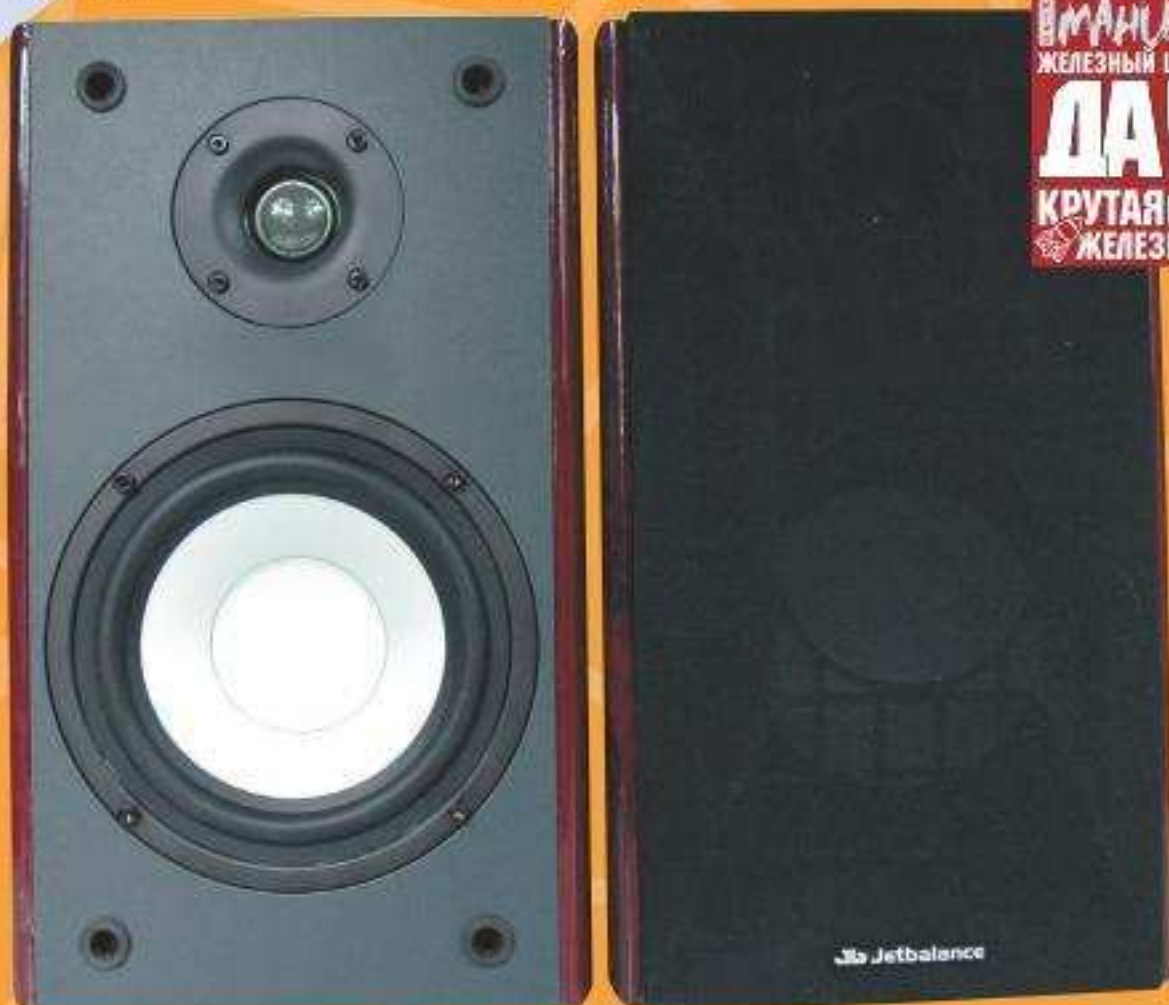
Омрачает общее впечатление только блок управления — клавиша включения,

Чем мы записывали

- звуковая карта ESI Juli@
- инструментальный микрофон типа «пушка» M-Audio Pulsar Professional Instrument Microphone
- предусилитель для микрофона M-Audio AudioBuddy

регуляторы громкости, тембра и баса расположены на задней стороне активной колонки! Тянуться к ним каждый раз, когда нужно изменить настройки — адское испытание. Можно, конечно, воспользоваться программными цифровыми эквалайзерами, но это плохо сказывается на качестве звука. Это единственный их недостаток, в остальном колонки Jetbalance JB-362 станут идеальным выбором для игр, музыки и кино. Возможность подключить внешний сабвуфер только в плюс.

Ориентировочная стоимость Jetbalance JB-362 — \$75.



С очередным обновлением серии Jetbalance не прогадала — колонки JB-362 сбалансированы и звучат потрясающе.

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА
КРУТАЯ
ЖЕЛЕЗКА

topdevice
www.topdevice.ru

Достойной внимания акустическую систему делает сочетание целого ряда характеристик.

TopDevice - сочетание, близкое к идеалу!

TDE 445 / 5.1

Выходная мощность - 130 Вт
Отношение сигнал/шум - 95 дБ
Разделение каналов - 33 дБ
Полоса пропускания - 20...20000 Гц
FM-тюнер
Пульт ДУ



РЕКЛАМА

Эксклюзивный дистрибьютор
торговой марки TopDevice в России
компания "Верс"
тел. (495) 740-7787
www.topdevice.ru

VERS
Б Р О Д



ВМАНУ
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
ВЫБОР
РЕДАКЦИИ

Дойди до ручки

Практически у всей нынешней акустики блок управления установлен на задней стороне. С одной стороны, это очень неудобно, ведь постоянно вставать и регулировать басы и тембр надоедает, но с другой стороны, такое решение вполне разумно — вынос кнопок и ручек на переднюю панель сопряжен с проблемами. Провода в таком случае будут тянуться через весь корпус колонки, что негативно повлияет на звук. Проблема решаема — необходимо использовать хорошо экранированный кабель, только вот стоит он порядочных денег, поэтому производителям приходится идти на компромиссы.

В играх мощные басы Microlab SOLO 2 MK3 пробирают до костей.

Microlab SOLO 2 MK3

Классика не умрет никогда — видимо, именно так думали в Microlab, готовя третье переиздание знаменитых колонок SOLO 2. Никаких внешних изменений с момента последней ревизии они не претерпели — все тот же солидный вид, отделка под дерево, большой вес и белые динамики. Изменили лишь внутреннюю начинку: использовали более качественные провода для динамиков и более дорогие детали. В Microlab утверждают, что динамики на SOLO 2 MK3 сделаны из кевлара, а не из бумаги, особо стоит отметить, что для подачи сигнала предусмотрены сразу два входа — первый рассчитан на звук с аудиокарты, который в обязательном порядке попадет на предусилитель, второй — для подключения внешних усилителей, превращающих колонки в пассивную систему.

При первом же подключении колонок ощущается, что основной упор сделан именно на басовую составляющую — на то, что так хочется слышать и даже ощущать в играх. Огромный запас по мощности и большие низкочастотные динамики образуют звуковую волну такой силы, что при стрельбе из автомата в том же F.E.A.R. отдачу ощущаешь всем те-

лом. Буря эмоций от игры гарантирована, тем более что с позиционированием у колонок дела обстоят в наилучшем виде.

К сожалению, такой упор на игры со стороны разработчиков губительно сказался на качестве воспроизведения музыки. Многие композиции звучали не так, как нам бы этого хотелось, и все из-за повышенного внимания к низким частотам. И если поп-музыка и тяжелый рок на SOLO 2 MK3 звучат хорошо, то классика переваривается уже с трудом.

Блок управления у Microlab, как и у колонок от Jetbalance, расположен сзади, что совсем неудобно. Диагноз Microlab SOLO 2 MK3 таков — это находка для любителей игр.

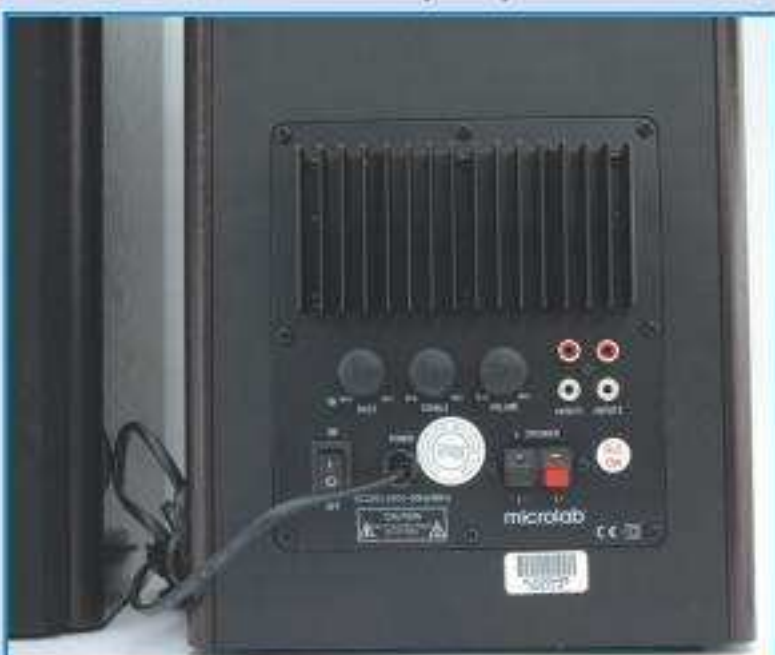
Ориентировочная стоимость Microlab SOLO 2 MK3 — \$70.

SVEN MA-332

Формат колонок SVEN сильно отличается от всех виденных нами в этом тестировании. По дизайну MA-332 напоминают напольную акустику — колонки тонкие и высокие (по высоте превосходят 19-дюймовый монитор). Выглядит такой набор оригинально, но хорошо ли это для звука? Чтобы высокие частоты не пролетали

мимо, рекомендуем отрегулировать высоту вашего компьютерного кресла. Есть еще одно отличие этой системы от других — фазоинвертор выведен на лицевую часть, а не назад, как в других колонках. Но и это еще не все — у колонок сразу по два низкочастотных динамика! Как и у Jetbalance JB-362, у SVEN MA-332 есть выход на сабвуфер, так что любители ударных низких частот останутся довольны.

В играх колонки показали себя с не самой лучшей стороны. Несмотря на наличие двух НЧ-динамиков, басов для того, чтобы прочувствовать стрельбу и взрывы, не хватает. По-



Чтобы поменять уровень громкости или басы у Microlab SOLO 2 MK3 придется далеко тянуться.



ВМАНУ
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
ЛУЧШАЯ
ПОКУПКА

Необычный форм-фактор и приятное звучание — вот плюсы SVEN MA-332.

Выбирайте с умом

Мы охватили лишь часть обширного и многообразного рынка компьютерной акустики, но как выбрать колонки самостоятельно? Для начала стоит сказать, что ориентироваться на характеристики не стоит. Основное, на чем останавливается взгляд, — частота воспроизводимых частот и мощность системы в целом.

Первый параметр вроде как свидетельствует о том, какие частоты колонка будет воспроизводить, но при этом он никогда не покажет вам реальный график АЧХ, который продемонстрирует, какие частоты и с какой громкостью звучат. К примеру, колонка может отлично воспроизводить басы в районе до 200 Гц, но этот бас намного громче какой-нибудь полосы от 2 до 4 КГц, и в итоге получается, что и первые работают, и вторые тоже на месте, но последние не слышно вовсе. Второй параметр — мощность — обычно принято связывать с потенциальным уровнем громкости колонок. Спешим вас разочаровать, мощность говорит только о том, какой силы сигнал можно подать на динамик при условии, что он не отдаст концы, ни о какой громкости речи не идет.

Основным критерием выбора акустики должны быть ваши уши и ничего больше — всегда просите продемонстрировать возможности тех или иных колонок в действии.

вращения этой акустики в 2.1-систему колонкам SOLO 2 MK3 вряд ли удастся столь же удачно противостоять такому набору в играх. Так или иначе, но сабвуфер стоит дополнительных денег, и речь идет не лишней \$10-\$20, а о достаточно большой сумме в \$50-\$60.

Есть еще конечно же SVEN MA-332 — получились колонки что надо, к тому же на выбор представлены модели разных цветов, но без отдельного сабвуфера в играх не обойтись... Как ни крути, а для игр оптимальным выбором стал набор акустики Microlab SOLO 2 MK3. ■

Благодарим следующие компании за предоставленное оборудование:

Defender (www.defender.ru) — Defender Mercury 50A SPK-720;

Merlion (www.merlion.ru) — Jetbalance JB-362;

MPC Club (www.mpc.ru) — ESI Juli@, M-Audio Pulsar Professional Instrument Microphone, M-Audio AudioBuddy;

Nevada (www.nevada.ru) — Microlab SOLO 2 MK3;

SVEN (www.sven.ru) — SVEN MA-332;

Vigoole (www.vigoole.ru) — Vigoole C2038;

«Бюрократ» (www.buro.ru) — Genius SP-HF1250X.



Звук в играх у Vigoole C2038 удался, до блока управления тянуться не придется.

позиционирование ничем особым не выделяется, с музыкой дела обстоят куда лучше. Акустика, может, и не поражает своим звучанием, но все исполнено на очень высоком уровне — слушать действительно приятно.

Высокое качество звучания, возможность использовать внешний сабвуфер, большой запас громкости, а главное, уверенное звучание на максимуме придают этим колонкам веса в наших глазах. Единственное замечание — управление снова находится на тыльной стороне ведущей колонки!

SVEN MA-332 станут отличным выбором, если нужны универсальные колонки. Напоследок не можем не отметить следующий факт — компания выпускает эту модель колонок в трех различных цветовых гаммах (серебро, светлое дерево и дерево). Это большой плюс, если вы хотите соблюсти общий стиль в своей комнате.

Ориентировочная стоимость SVEN MA-332 — \$60.

Vigoole C2038

Vigoole — малоизвестная пока фирма, но, как оказалось, у нее есть много разнообразных наборов акустики, включая комплекты 5.1. Сегодня мы познакомились с **Vigoole C2038**. Дизайн данной модели навеял нам воспоминания о Microlab SOLO 2 MK3 — размеры и динамики практически такие же, разве что фазоинвертор здесь более широкий и панель управления вынесена на боковую сторону активной колонки (сильный козырь). Что еще? Есть еще два аудиовхода сзади.

Поговорим о звуке: колонки Vigoole C2038 явно ориентированы на игры, а это значит —

на мощные и сочные басы. И правда, в играх все отлично, да и с позиционированием полный порядок. Как в случае с Microlab SOLO 2 MK3, проблемы начинаются при воспроизведении музыки — если средние частоты еще удаются, то высокие слишком уже громкие, что подтвердили и снятые нами АЧХ. Естественно, это приводит к неприятным ощущениям при прослушивании, особенно если слушать классику. Но с поп- и рок-музыкой колонки справляются хорошо.

Vigoole идет в правильном направлении и, вполне возможно, совсем скоро сможет побороться и с такими грандами, как Microlab и Jetbalance. К тому же стоит отдельно отметить желание разработчиков пойти навстречу пользователям в случае с Vigoole C2038 — все регулировки под рукой.

Ориентировочная стоимость Vigoole C2038 — \$65.

Заключение

Явный аутсайдер в нашем тестировании оказался только Genius SP-HF1250X. В лидеры же выбилось сразу три набора акустики — Defender Mercury 50A SPK-720, Jetbalance JB-362 и Microlab SOLO 2 MK3. При этом каждый из них звучит по-своему. Модель от Defender идеально подходит для музыки, но не для игр. Jetbalance JB-362 рекомендовали себя как универсальный набор акустики, а вот Microlab SOLO 2 MK3 похвастаться этим явно не могут — слишком большой перекося в сторону басов, создающих мощную ударную волну. Но у JB-362 в запасе есть один козырь — возможность подключения сабвуфера. После такого пре-

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Модель	Defender Mercury 50A SPK-720	Genius SP-HF1250X	Jetbalance JB-362	Microlab SOLO 2 MK3	SVEN MA-332	Vigoole C2038
Частотный диапазон, Гц	50-20000	20-20000	45-20000	50-22000	30-20000	20-20000
Мощность (RMS), Вт	2x25	2x20	2x30	2x30	2x20	2x25
Динамики, см	16,5 (НЧ) + 2,5 (ВЧ)	13,5 (НЧ) + 4,7 (ВЧ)	7,62 (НЧ) + 2,5 (ВЧ)	16,5 (НЧ) + 2,5 (ВЧ)	2x10 (НЧ) + 2,5 (ВЧ)	16,5 (НЧ) + 2,5 (ВЧ)
Размер колонки, мм (ДхШхВ)	215x270x355	180x212x335	175x254x300	213x258x355	150x232x460	212x245x352
Цена, \$	70	55	75	70	60	65

ИГРОВЫЕ ОРУДИЯ И КБОЮ!

Тестирование проводных мышек в полевых условиях

Денис Овчинников

В наши дни каждая приличная компания-производитель устройств ввода обязательно имеет в своей линейке хотя бы одну игровую мышь с ярким дизайном, выдающимися характеристиками и нескромной ценой. Но не стоит выбирать орудие для сражений по цене, разрешению сенсора или количеству кнопок — это еще не залог удачной покупки. Пробуйте, сравнивайте, читайте обзоры — только так можно подобрать именно то, что нужно.

Logitech MX400

Мышь **Logitech MX400** с успехом можно использовать как для игр, так и для повседневной работы. Форму корпуса она унаследовала от **MX610** — внешне они почти идентичны. В отличие от предшественника, **MX400** стала проводной, что сделало ее более пригодной для игр. Мышь предназначена исключительно для правой, боковины выполнены из плотной резины, что позволяет уверенно удерживать ее даже во время долгих и напряженных дуэлей.

Благодаря лазерной подсветке точность позиционирования заметно повысилась. Мышь одинаково уверенно ведет себя как на разноцветном коврике, так и на полированной поверхности стола, разве что зеркало не стоит подсовывать — это было бы уже форменным издевательством. Параметры максимального ускорения не заявлены, что вызвало подозрения, однако нам так и не удалось заставить мышь зализнуть даже самыми резкими движениями.



ВМАНУЛЯ
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
ВЫБОР
РЕДАКЦИИ

Формы **Logitech MX400** выверены идеально. Мышь одинаково хорошо подходит и для игр, и для работы.

Обеспечить максимальное удобство как в играх, так и в работе призваны четыре кнопки и колесо прокрутки, способное вращаться и наклоняться в стороны. Колесико нажимается мягко, случайные нажатия исключены. Расположение и форма кнопок удачные, до любой из них легко дотянуться.

Для подключения к компьютеру используется USB-разъем, но есть и переходник на PS/2. После подключения Windows без лишних вопросов распознала мышь и задействовала все кнопки, кроме наклонов колеса прокрутки. Пришлось поставить программу **SetPoint** (есть на диске, который идет в комплекте) — с ее помощью можно переназначить действия всех кнопок (кроме основных), настроить скорость указателя и создать профили для игр.

В играх **MX400** вела себя отлично. Точный лазер и удобная форма исключают случайные движения, так что списать свои промахи на глюки мыши теперь не получится. Единственное, к чему можно придраться, так это к отсутствию кнопки переключения чувствительности. Что тут можно сказать... **Logitech** не изменяет своей традиции, и **MX400** — яркое тому подтверждение.

Ориентировочная стоимость **Logitech MX400** — \$45.

Razer Krait

Выступление тяжеловесов продолжается — теперь перед нами **Razer Krait**. Говоря о тяжеловесах, мы подразумеваем авторитет компаний, но никак не вес мышек, тем более что **Krait** — одна из самых легких.

Форма ее корпуса практически полностью повторяет очертания **Copperhead** и **Diamondback** — длинные основные кнопки, выемки под пальцы, полупрозрачные вставки из мягкой резины. **Krait** полностью лишена дополнительных кнопок. В принципе, невелика потеря, только зачем тогда производитель позиционирует мышь как идеальный выбор для MMORPG и стратегий, где дополнительные кнопки как раз пришлись бы кстати.

Все это забывается, стоит запустить **Battlefield 2** или **Unreal Tournament 2004**. **Krait** с легкостью скользит по коврику, малый вес и удобные боковые вставки позволяют управлять мышью с помощью двух пальцев, длинные мягкие кнопки очень удобны. Для кнопок, боковых вставок и ножек подобраны разные типы пластика, USB-разъем позолочен — все по высшему разряду. Технические характеристики на высоте: разрешение сенсора 1600 dpi, частота снимков 6400 ка-

дров в секунду, максимальное ускорение 15G.

Несмотря на простоватый интерфейс драйверов и отсутствие поддержки русского языка, они предоставляют наиболее широкие возможности по настройке параметров мыши, вплоть до установки чувствительности по вертикали и горизонтали. Радует и цена — она пока-



ВМАНУЛЯ
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
КРУТАЯ
ЖЕЛЕЗКА

Razer Krait — минимум дополнительных функций и максимум комфорта в играх.

злась не столь высокой, как мы ожидали.

Ориентировочная стоимость **Razer Krait** — \$50.

A4Tech X-718F и X-750BF

Выпустив успешную модель **X-708**, компания **A4Tech** решила не почивать на лаврах и расширила серию за счет мышек **X-718F** и **X-750BF**. Симметричную форму корпуса они унаследовали от родителя, но цветовая гамма отличается в корне: **X-718F** сделана из гладкого черного пластика с серебристыми вставками, для **X-750BF** же использован пластик, покрытый слоем резины. На левой стороне обеих мышек установлены вставки из рифленой резины.

Основной особенностью **X-718F** и **X-750BF** стал новый сенсор. В **X-750BF** установлен лазерный сенсор **Agilent** с разрешением 2500 dpi, в то время как в **X-718F** используется более простой (разрешение 2000 dpi). Обе модели имеют по шесть кнопок, одна из них расположена сразу над скроллом и служит для выбора чувствительности. Колесо прокрутки, кроме основных своих функций, играет роль индикатора, меняя цвет подсветки в зависи-

мости от выставленной чувствительности сенсора. Две боковые кнопки, расположенные на левой стороне, отвечают по умолчанию за навигацию (вперед/назад). На правой стороне этих кнопок нет, так что левши будут обделены. Не смогут они воспользоваться и функцией 3xFire (это когда при нажа-

кое (для обычной игры) и пониженное (для точного прицеливания). Тут же приходится перебирать все разрешения, чтобы добраться до нужного.

Если же не учитывать сомнительную функцию 3xFire и неудобный механизм переключения разрешений, мы получим очень неплохие мышки по скромной цене.

Ориентировочная стоимость A4Tech X-718F — \$20; A4Tech X-750BF — \$25.

Trust Gamer Mouse Optical GM-4200

Найти свое место на рынке игровых мышек пытается и компания **Trust**, представившая **Gamer Mouse Optical GM-4200** или просто GM-4200. Внешне она ничем не выделяется — корпус выкрашен в черно-красный цвет, основание и верхняя часть сделаны из черного прорезиненного пластика и разделены красной полоской. Отлично вписываются в дизайн боковые кнопки серебристого цвета. Корпус довольно широкий и удобный.

GM-4200 располагает шестью кнопками и скроллом, который можно нажимать, но никаких наклонов вправо, влево и прочих элементов эргономики. Прямо над колесом прокрутки находится кнопка выбора разрешения сенсора — 800 dpi или 1600 dpi.

С левой стороны расположены две кнопки



Первая попытка Trust сделать игровую мышь прошла успешно, но Gamer Mouse Optical GM-4200 не дотягивает до лучших представителей жанра.

ки, по умолчанию выполняющие функции навигации, справа есть еще две — они объединены в одну. Пока вы не установите драйвера, Windows их не увидит. Драйвера позволяют переназначить действия кнопок, записывать и назначать макросы и использовать функцию **Application Wheel** для быстрого запуска одного из восьми заданных приложений. Для геймеров предусмотрена функция **Keep Shooting**, благодаря которой можно стрелять очередями, не удерживая кнопку. Функция аналогична той, что мы видели у A4Tech, но реализована чуть лучше.

Самый серьезный недостаток GM-4200 обнаружился во время тестирования в играх. При резких движениях сенсор довольно легко запутать — одно быстрое движение, и курсор останавливается на полпути к цели, в то время как противник получает отличный шанс заработать фраз. Зато любители стратегий

Прорезиненная поверхность A4Tech X-750BF — то, что надо при длительных виртуальных баталиях.

кнопку» мышь выполняет не один, а сразу три клика, что делает стрельбу в шутерах более эффективной). Установив драйвера, мы получим возможность переназначать действия кнопок. Многим понравится функция **X7-Jump**, позволяющая задавать разную чувствительность по горизонтали и вертикали.

В играх обе мыши вели себя уверенно, даже резкие движения не могли заставить сенсоры потерять координату. Но не обошлось и без неприятных моментов. Функция 3xFire работает не всегда, она эффективна, если вы используете скорострельное оружие — при нажатии на красную кнопку мышь действительно посылает компьютеру три клика. Но проблема в том, что в большинстве игр серьезное оружие требует времени на перезарядку, соответственно первый клик исполняется, а два остальных пропадают впустую. Невелика польза и от переключателя разрешений: сделав шесть (пять для X-718F) разных разрешений, производитель не учел, что в играх обычно используются только два: высо-



A4Tech X-718F унаследовала дизайн от X-708, но при этом обзавелась рядом уникальных возможностей.

KINGMAX Highest-quality DDR II 800
Бура на рынке памяти!

- Исключительная производительность
- Эксклюзивная технология "антифальшивка"



Global Technical Support
<http://www.kingmax.com/support/support.htm>

~ World's Smallest Flash Drive ~

Super Stick

Ёмкость до 2GB

Подарок: мобильный шнурок на руку



KINGMAX®
Yours forever

Tel: +886-3-5515289 / Fax: +886-3-5558058
Sale contact: allison.wu@kingmaxdigi.com.tw
<http://www.kingmax.com>

Distributor:
m3rlion m3rlion m3rlion m3rlion m3rlion
PatriArch Approved Memory

будут рады узнать, что в этих играх можно назначать действия не только основным, но и дополнительным кнопкам, что очень удобно.

В плюсах — распознавание играми дополнительных кнопок, удобная форма, качественные материалы и сборка, быстрое переключение разрешения сенсора. В минусах — достаточно высокая для продукта такого класса цена и непригодность к активным боевым действиям.

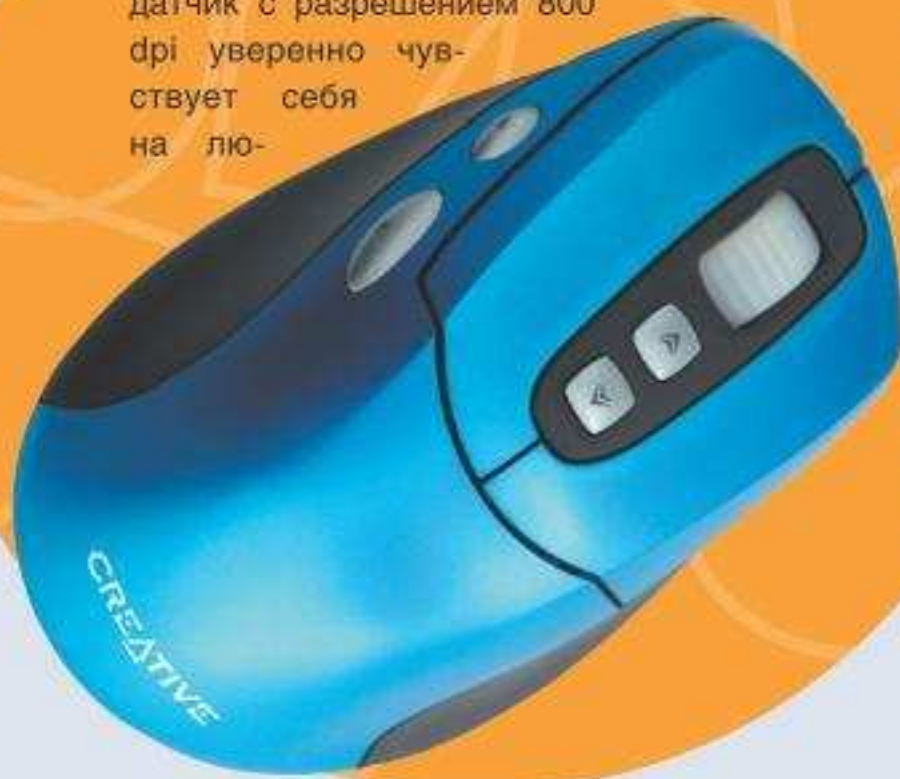
Ориентировочная стоимость Trust Gamer Mouse Optical GM-4200 — \$30.

Creative HD7500

У компании **Creative** свое видение того, какой должна быть игровая мышь. Дизайн **HD7500** вызывает ассоциации с постапокалиптической техникой — корпус широкий, раскраска необычная, скругленные формы нарушаются угловатой передней частью, колесо прокрутки широкое, две дополнительных кнопки квадратные (по умолчанию отвечают за Page Up и Page Down).

Скролл, подсвеченный синим цветом, вращается легко, но чересчур четко. На левой боковой грани расположены две кнопки, выполняющие, как и у других мышек, функцию «вперед/назад». Назначение дополнительных кнопок можно менять в драйверах.

Мышь довольно увесистая, а из-за сужающегося кверху корпуса кажется, что ее будет тяжело удерживать на весу. Проблему успешно решает резиновое покрытие основания — в итоге мышь держится надежно. Оптический датчик с разрешением 800 dpi уверенно чувствует себя на лю-



Девиз Creative для HD7500:
«Мы пойдем своим путем!» И
ведь пошли же.

бой поверхности и не срывается лишний раз. К качеству скольжения есть претензии — то ли вес слишком большой, то ли недостаточное качество лапок на дне, но так или иначе мышь скользит довольно лениво.

Для напряженных дуэлей HD7500 будет не лучшим выбором — мешает широкий корпус и высокий вес. Другое дело стратегии — рука, можно сказать, отдыхает. Жаль, что из дополнительных кнопок только боковые распознаются играми. В общем, Creative HD7500 подойдет любителям спокойных игр и не более того.

Ориентировочная стоимость Creative HD7500 — \$35.

Genius Navigator 535 Laser

Не осталась в стороне и компания **Genius**



Genius Navigator 535 Laser — одна из лучших моделей компании, но все портит цена.

с моделью **Navigator 535 Laser**. Удлиненной симметричной формой мышь напоминает Razer Diamondback, основные кнопки также схожи, только у творения Genius они являются продолжением корпуса. Темно-фиолетовый окрас, меняющий цвет а-ля хамелеон, смотрится интересно, сразу над колесом прокрутки находятся кнопки выбора разрешения. Genius не повторила ошибку, допущенную A4Tech, и наделила Navigator 535 Laser тремя кнопками, каждая из которых отвечает за свое разрешение — 800 dpi, 1600 dpi и 2000 dpi. Кнопка, соответствующая выбранному разрешению, подсвечивается диодом. Еще одним очагом подсветки стала кнопка выбора профиля, расположенная в верхней части корпуса. Профили, создаваемые с помощью драйверов, позволяют использовать различные сочетания настроек мыши для разных игр.

Лазерный сенсор уверенно чувствует себя на любой поверхности, будь то коврик или полированный стол. Широкие лапки на днище обеспечивают легкое и равномерное скольжение, основание корпуса выполнено из пластика, покрытого мягкой резиной, что позволяет легко удерживать мышь кончиками пальцев. По бокам, между прорезиненным основанием и верхней частью, находятся по две дополнительные кнопки. К сожалению, в играх они недоступны, а в Windows активируются только после установки драйверов. Кстати, о них: последняя версия оставляют желать лучшего — графический интерфейс пестрит «красивостями», к тому же он не уникален для Navigator 535 Laser, так что вы всегда будете видеть кучу недоступных опций для настроек других моделей мышек.

Серьезным недостатком этой модели является цена — \$60. Этим деньгам можно найти и более разумное применение.

Oklick 725 L

От компании **Oklick** нам перепала мышь с модельным номером **725 L**. Дизайн ее напомнил нам фантастическую подводную лодку в стиле 60-х. Но ближе к делу — поставляется Oklick 725 L в компактной коробке, буква L в конце расшифровывается как Large (от англ. «большой»), но это вовсе не означает, что если у вас не медвежья лапа, то вы не сможете нормально управлять мышкой. Форма у нее не

симметрична, так что для левшей не подойдет. Дополнительные кнопки разбросаны по обе стороны мыши — слева и справа. Последняя «ложится» прямо под мизинец, первая — под большой палец. Поначалу к этому было сложно привыкнуть, но потом мы об этом уже и не задумывались. Колесо прокрутки играет роль скrolла и кнопки, все как обычно. Сразу за ним находится подобие кнопки, но не тут-то было — это лишь элемент декора.

Разрешение оптического сенсора составляет 800 dpi, в играх он ведет себя прилежно. Сама по себе Oklick 725 L не тяжелая, но из-за необычной формы и объемистых габаритов добиться быстрого управления крайне затруднительно.

Oklick 725 L получилась слишком неординарной. Свежие идеи — это хорошо, но классика никогда не стареет...

Ориентировочная стоимость Oklick 725 L — \$12.



Oklick 725 L — для динамичных игр мышь не очень пригодна.

Заключение

Хорошее впечатление на нас произвела Logitech MX440 — все благодаря удачному сочетанию дизайна, функций и эргономики. К тому же MX440 истинный универсал — подойдет и для игр, и для работы в Сети и различных приложениях. Если же вы играете преимущественно в мультиплеере, а наличие дополнительных кнопок считаете дурным тоном, то идеальным выбором станет мышь Krait от именитой Razer. Очень неплохо себя проявили мышки от A4Tech, особенно понравилась X-750BF с прорезиненной поверхностью — лежит в руке как влитая. Правда, функция 3xFire на нас не произвела впечатления, да и переключать разрешения неудобно (слишком много промежуточных значений).

Благодарим следующие компании за предоставленное оборудование:

A4Tech (www.a4tech.info) — A4Tech X-718F, A4Tech X-750BF;

Creative (www.creative.ru) — Creative HD7500;
Ergodata (www.ergodata.ru) — Trust Gamer Mouse Optical GM-4200;

Grafitec (www.razerzone.ru) — Razer Krait;
Merlion (www.merlion.ru) — Oklick 725 L;

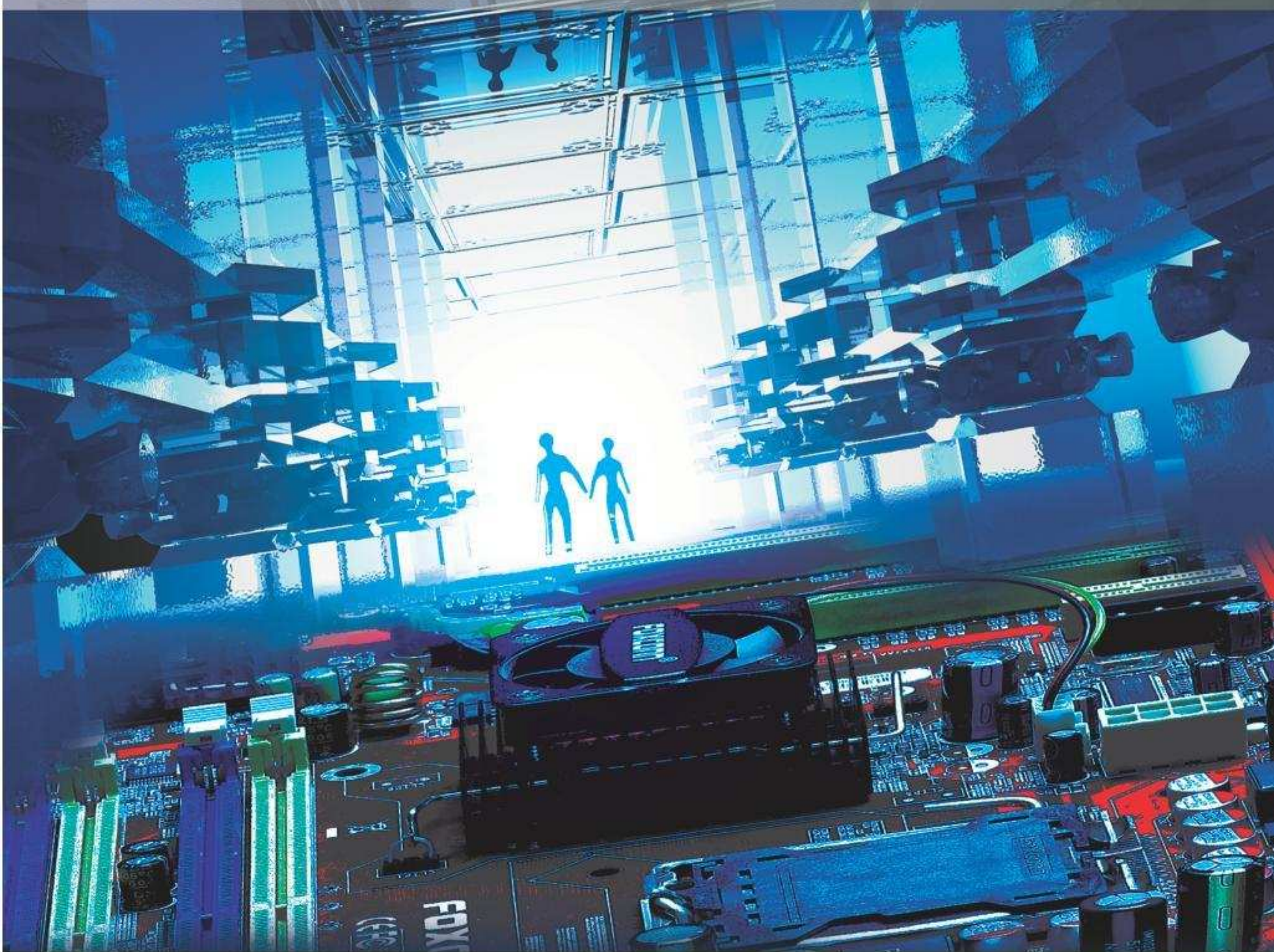
Logitech (www.logitech.ru) — Logitech MX400;
«Бюрократ» (www.buro.ru) — Genius Navigator 535 Laser.

FOXCONN®
The Art of More

СМОТРИ В БЛИЖАЙШЕМ ПК!

Игры кинематографического качества!

Получи свой билет в мир цифровых развлечений с новыми системными платами Foxconn P965 и 975X7AB!



Технология FOXONE™

Системы разгона и контроля состояния системы из Windows и BIOS, автоматически регулирует напряжение на компонентах системы и ускоряет или замедляет быстродействие Вашего компьютера в зависимости от нагрузки. Для профессионалов предусмотрен "ручной" режим разгона с богатыми возможностями по тонкой настройке системы.



P9657AA-8EKRS2H

Also Support
INTEL® Core™2 Extreme processor



- o FOXONE - расширенные возможности разгона
- o Dual DDR2 800 + Gigabit LAN
- o 7.1ch HDA Audio
- o Наилучшие возможности для оверклокеров



Цифровое Управление Питанием

Система Цифрового Управления Питанием Foxconn обеспечивает наивысшую совместимость и управляемость. При замене традиционной аналоговой схемы питания на цифровую от Foxconn, значительно сокращается тепловыделение и увеличивается стабильность питания, что является неоценимым фактором при разгоне системы. Система с Цифровым Питанием, так же значительно выигрывает от высвобождения пространства вокруг процессорного сокета, что облегчает установку и демонтаж процессора без риска повредить компоненты системной платы.



975X7AB-8EKRS2H

- o FOXONE - расширенные возможности разгона
- o Dual DDR2 800 + Dual Gigabit LAN
- o 7.1ch HDA Audio + 2 x PCIe x16 (с поддержкой CrossFire)
- o Последняя суперигровая плата, разработанная специально для энтузиастов

Also Support
INTEL® Core™2 Extreme processor



МАКСИМАЛЬНОЕ УСКОРЕНИЕ

Разгоняем дешевый Pentium D 805 до невероятных частот

Николай Арсеньев

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Intel уже порядком намаялась с архитектурой NetBurst, уступив в итоге AMD немалую долю на рынке. Но, похоже, смутные времена для нее проходят. Не будем вас мучить рассказами про мессию от Intel в лице Core 2 Duo (Conroe), а поговорим про самый дешевый двухъядерный процессор от Intel — Pentium D 805. Этот малый на поверку оказывается настоящим монстром и просто находкой для любителей разгона. За \$110-130 можно получить процессор, который после некоторых манипуляций будет держать 3,8 ГГц!

Ситуация сложилась тем более интересная, учитывая, что Intel почти не снижает цены на однокядерные Pentium 4. В итоге Pentium D серии 8xx и 9xx смотрятся еще более привлекательно.

Новая икона любителей разгона!

Pentium D 805 характеристиками не блещет — частота 2,66 ГГц, системная шина всего 533 МГц, по мегабайту кэш-памяти второго уровня на ядро. Под нож пошли технологии энергосбережения и виртуализации, хотя поддержку 64-битных систем (EM64T) и защиту XD-Bit оставили. Вся изюминка процессора в том, что у него как раз низкая скорость системной шины и очень высокое значение множителя.

Немного остановимся и расскажем о том, что к чему. Тактовая частота процессора формируется произведением множителя на скорость системной шины. У Pentium D 805 первый равен 20, а системная шина — 533

Тестовый стенд

Процессоры	Intel Pentium D 805 (Socket 775, 2,66 ГГц, 2x1 Мбайт) Intel Pentium D 960 (Socket 775, 3,60 ГГц, 2x2 Мбайт)
Системная плата	GIGABYTE GA-G1975X (Intel 975X)
Память	Corsair Twin2X CM2X512-8000UL Kingston KHX7200D2K2-1G
Видеокарта	GIGABYTE GV-NX79X512DB-RH 512 Мбайт (PCI-E x16, GeForce 7900 GTX)
Жесткий диск	Seagate Barracuda 7200.9 ST3160812AS 160 Гбайт (Serial ATA II, 8 Мбайт)
Оптический привод	NEC ND-3540A (IDE)
Блок питания	Sunbeam NUUO (500 Вт)
Драйвера для системной платы	Intel Chipset Software Installation Utility 8.0.1.1002
Драйвера для видеокарты	NVIDIA ForceWare 91.31
Операционная система	Windows XP Pro SP2, DirectX 9.0c

МГц. Если перемножить их, то скорость 2,66 ГГц никак не получить. Хотя современные ЦП Intel поддерживают системную шину с частотами 533/800/1066/1333 МГц, надо учитывать, что это эффективная частота. Нечто похожее можно встретить в случае с DDR/DDR2-памятью: указывается, например, скорость 400 МГц, но реально она равна 200 МГц. В случае с Intel эти показатели равны 133/200/266/333 МГц соответственно. Перемножаем 20 и 133 и в итоге получаем честные 2660 МГц. Такая вот интересная арифметика. Высокое значение множителя очень кстати — в этом случае не придется задира́ть слишком высоко показатели системной шины.

Наш тестовый стенд

Для того чтобы добиться успехов в разгоне, кроме процессора нужна надежная системная плата, память, поддающаяся разгону, мощный кулер, ну и блок питания получше — ведь чем дальше будем разгонять процессор, тем больше он будет потреблять энергии. Сказано — сделано: достали системную плату GIGABYTE GA-G1975X на чипсете Intel 975X, обновили BIOS. Вообще, выбирая материнку для разгона, рекомендуем модели на чипсетах от самой Intel — 955X и 975X. Zalman CNPS9500 AT хорошо справился со своими задачами в последнем тестировании кулеров, так что именно на нем мы и остановили выбор. А вот с памятью было сложнее: решив во что бы

то ни стало установить 2 Гбайт памяти, пришлось использовать два разных набора оперативки — Kingston KHX7200D2K2-1G и KHX8500D2K2-1G. Видеокарту мы выбрали мощную (GeForce 7900 GTX), чтобы она не ограничивала производительность системы.

Главным и единственным соперником Pentium D 805 стал старший процессор Pentium D 960. Его козыри — меньшие тепловыделение, высокая частота ядер (3,6 ГГц) и системной шины (800 МГц), объем кэш-памяти второго уровня вырос до 4 Мбайт (2x2 Мбайт). Что до технологий, то у него есть Virtualization Technology и Enhanced Intel SpeedStep Technology. Первая обеспечивает поддержку аппаратной виртуализации, вторая — возможность снижения частоты в случае простоев или низкой нагрузки на процессор. Все бы хорошо, но в эту бочку меда попала большая ложка дегтя — цена этого процессора составляет примерно \$360-380. Вот только стоит ли переплачивать?..

Промышляем разгоном

Разгонять Pentium D 960 мы и не думали — все наше внимание было нацелено на невзрачный Pentium D 805. В стандартном режиме Pentium D 805 работает стабильно. Запустив программу S&M (проверка на стабильность) в паре с Motherboard Monitor (мониторинг системы и температур), мы выяснили для себя максимальную температуру процессора при 100% нагрузке. Она оказалась на уровне 47,1 градуса. Сразу стоит отметить, что все тесты проходили на открытом стенде, внутри корпуса температура будет, безусловно, выше — на 5-7 градусов, а может, и больше (зависит от самого корпуса). Pentium D 960, в свою очередь, разогрелся до 59



Заявленные характеристики Pentium D 805 совсем не впечатляют, но на самом деле этот процессор даст прикурить даже Pentium D 960.

градусов ровно. Разница есть, и она заметная.

Что до памяти, то Pentium D 805 при стандартных установках может работать максимум с DDR2-533. Эта цифра взялась не с потолка, и получается она следующим образом: частоту системной шины (133 МГц) умножаем на коэффициент (максимальный 4х). Старший собрат поддерживает более быструю память DDR2-800, что благоприятно сказывается на производительности в целом.

Ну вот мы и разобрались со штатными режимами — пришло время экспериментов. В продаже есть модули памяти DDR2-667, ориентируясь на это, мы сразу же решили повысить скорость системной шины до 166 МГц. С коэффициентом 4х мы как раз получим частоту памяти 667 МГц. Удивительно, но нам даже не пришлось увеличивать напряжение ядра, оно осталось стандартным — 1,3375 В. Это говорит о высоком качестве процесса производства и просто об удачном экземпляре процессора. В итоге его частота возросла с 2,66 ГГц до 3,33 ГГц. Тепловыделение увеличилось соразмерно — мы зафиксировали максимальную температуру 58,5 градусов. Это уже сопоставимо с показателями Pentium D 960.

На вполне обыденной и повседневной частоте 3,33 ГГц мы не остановились, следующая планка, которую мы взяли, — 3,80 ГГц. Здесь уже начались проблемы. Конечно же, стандартного напряжения не хватало, и его пришлось увеличить до 1,475 В. Система работала стабильно, хотя температура самого процессора подскочила уже до 69 градусов. И это на открытом тестовом стенде. Здесь, конечно же, уже лучше использовать водяное охлаждение, если вы действительно хотите выставить столь высокую частоту, у нас ничего такого под рукой не было.

Тестирование и заключение

Кроме тестов в синтетических пакетах от FutureMark, меряющих производительность компьютеров в своих популях, мы использовали игры — все самое современное, включая Prey. Разрешения разные — от скромного 1024x768 до внушительных 2048x1536.

Изначально Pentium D 960 показал отличные результаты, он был первый везде и всегда, разве что в Prey при разрешении 2048x1536 уже не было никакой разницы между ним и Pentium D 805.

Производительность упиралась в видеокарту. Но



GIGABYTE GA-G1975X в паре с кулером Zalman CNPS9500 AT позволили разогнать Pentium D 805 до 3,80 ГГц!

PCMark05 1.10		
Тип теста	CPU	Memory
Pentium D 805 (2,66 ГГц, FSB 133 МГц, Mem 533 МГц)	4459	3165
Pentium D 805 (3,33 ГГц, FSB 166 МГц, Mem 667 МГц)	5475	3899
Pentium D 805 (3,80 ГГц, FSB 190 МГц, Mem 760 МГц)	6304	4526
Pentium D 960 (3,60 ГГц, FSB 200 МГц, Mem 800 МГц)	6022	4448

3DMark06 1.20		
	CPU	Overall
Pentium D 805 (2,66 ГГц, FSB 133 МГц, Mem 533 МГц)	1353	5341
Pentium D 805 (3,33 ГГц, FSB 166 МГц, Mem 667 МГц)	1671	5868
Pentium D 805 (3,80 ГГц, FSB 190 МГц, Mem 760 МГц)	1887	6053
Pentium D 960 (3,60 ГГц, FSB 200 МГц, Mem 800 МГц)	1783	5973

F.E.A.R. 1.04				
Разрешение	1024x768	1280x960	1600x1200	2048x1536
Pentium D 805 (2,66 ГГц, FSB 133 МГц, Mem 533 МГц)	69	68	62	50
Pentium D 805 (3,33 ГГц, FSB 166 МГц, Mem 667 МГц)	86	82	71	53
Pentium D 805 (3,80 ГГц, FSB 190 МГц, Mem 760 МГц)	102	92	76	54
Pentium D 960 (3,60 ГГц, FSB 200 МГц, Mem 800 МГц)	100	91	76	54

Half-Life 2: Lost Coast				
Разрешение	1024x768	1280x1024	1600x1200	2048x1536
Pentium D 805 (2,66 ГГц, FSB 133 МГц, Mem 533 МГц)	61,5	62,0	61,3	60,9
Pentium D 805 (3,33 ГГц, FSB 166 МГц, Mem 667 МГц)	75,3	76,2	75,0	73,3
Pentium D 805 (3,80 ГГц, FSB 190 МГц, Mem 760 МГц)	86,7	87,5	87,0	81,9
Pentium D 960 (3,60 ГГц, FSB 200 МГц, Mem 800 МГц)	75,3	73,8	74,6	72,0

Prey Demo (Guru3D Demo)				
Разрешение	1024x768	1280x1024	1600x1200	2048x1536
Pentium D 805 (2,66 ГГц, FSB 133 МГц, Mem 533 МГц)	101,2	93,1	78,2	55,6
Pentium D 805 (3,33 ГГц, FSB 166 МГц, Mem 667 МГц)	117,4	102,7	82,4	56,2
Pentium D 805 (3,80 ГГц, FSB 190 МГц, Mem 760 МГц)	126,6	107,5	84,2	56,8
Pentium D 960 (3,60 ГГц, FSB 200 МГц, Mem 800 МГц)	125,4	107,0	83,9	56,4

Serious Sam 2 2.068.00 (Shield Generator28)				
Разрешение	1024x768	1280x1024	1600x1200	2048x1536
Pentium D 805 (2,66 ГГц, FSB 133 МГц, Mem 533 МГц)	64,3	64,6	64,3	60,5
Pentium D 805 (3,33 ГГц, FSB 166 МГц, Mem 667 МГц)	80,3	80,0	79,7	65,6
Pentium D 805 (3,80 ГГц, FSB 190 МГц, Mem 760 МГц)	93,3	93,1	88,8	67,3
Pentium D 960 (3,60 ГГц, FSB 200 МГц, Mem 800 МГц)	90,2	89,8	87,3	67,0

это исключение, в остальном же можно констатировать, что 2,66 ГГц мало для современного компьютера и особенно для игр (речь идет исключительно о процессорах с архитектурой NetBurst — Pentium 4 и Pentium D). Эту прописную истину подтверждают и F.E.A.R., и Serious Sam 2, и Half-Life 2: Lost Coast.

Увеличив скорость Pentium D 805 до 3,33 ГГц, мы получили очень внушительную прибавку — до 17 кадров в секунду! Такой скачок объясняется не только разгоном процессора, но и увеличением скорости системной шины и памяти. До шустрого Pentium D 960 еще далеко, но отрыв существенно сократился. Наша же задача — догнать и перегнать. Вот уже Pentium D 805 вовсю трудится на скорости 3,80 ГГц. Планка производительности поднялась до новой высоты. Рекорды Pentium D 960 побиты, хотя и не столь значительно, разве что в Half-Life 2: Lost Coast отрыв оказался действительно существенным.

До 4,0 ГГц оставалось совсем чуть-чуть, но, увы, эту высоту покорить мы не смогли — под рукой не было системы водяного охлаждения.



Процессор Pentium D 805 уникален в своем роде. Для любителей разгона это меч-

та, свежий глоток воздуха. И ничего, что в нем используется не самое новое ядро Presler, — как показали тесты, больший объем кэш-памяти далеко не везде и не всегда дает о себе знать. На самом деле детище Intel подойдет далеко не только хардкорным оверклокерам, ведь совсем необязательно гнаться за эфемерными 4,0 ГГц. Можно остановиться на частоте 3,33 ГГц, поставить оперативную память DDR2-667 с низкими таймингами и на выходе получить очень мощную и эффективную систему. При этом не придется даже экспериментировать с напряжением процессора. Вы, конечно, можете сказать, что нам повезло с конкретной моделью и, может, будете правы, но опыт и знания подсказывают иное — Pentium D 805 отлично разгоняется.

Процессор Pentium D 805 выглядит куда привлекательнее, нежели более дорогой и изначально более быстрый Pentium D 960. Да, у последнего есть поддержка технологии энергосбережения и виртуализации, но этого мало. ■

Благодарим следующие компании за предоставление оборудования:

GIGABYTE (www.gigabyte.ru) — GIGABYTE GA-G1975X, GIGABYTE GV-NX79X512DB-RH;
Kingston (www.kingston.ru) — Kingston KHX7200D2K2-1G, Kingston KHX8500D2K2-1G;
Nevada (www.nevada.ru) — Zalman CNPS9500 AT;
ULTRA Electronics (www.ultracomput.ru) — Intel Pentium D 805, Intel Pentium D 960;
Sunbeam (www.sunbeamtech.com) — NUUO 500 Вт.



КОМПЬЮТЕРЫ ДЛЯ НАРОДА

Рассвет и закат Commodore

Павел Шубский

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

По меркам компьютерной индустрии компания **Commodore** — настоящая древность. Появилась она аж в 1953 году, когда ее основатель, Джек Трэмиль (**Jack Tramiel**), вернулся из армии и купил магазинчик в одном из самых криминальных районов Нью-Йорка — Бронксе. Сначала он хотел назвать свою компанию **Admiral** или **General**, но эти названия были уже заняты и ему пришлось довольствоваться **Commodore**. Полностью — **Commodore Portable Typewriter**.

Поначалу дела шли туго. Чтобы свести концы с концами, Джек даже подрабатывал таксистом, но спустя некоторое время ему удалось договориться с чешской компанией о производстве печатных машин по их дизайну на территории Канады. В конце 50-х рынок наводнили технологичные печатные машинки из Японии, поэтому особой прибыли это предприятие не сулило. Однако Трэмиль не приуныл и принял решение производить счетные машины (*adding machine*). В 1962 году он основал компанию **Commodore Business Machines (CBM)**, но и здесь его ждала неудача — все те же японцы ворвались на американский рынок с более дешевой и надежной техникой. И тогда Джек отправился в Японию, на разведку...

Трэмилю было интересно узнать, каким образом ведутся дела в этой стране. На тот момент в Японии только начинали появляться электронные калькуляторы, и Джек резонно предположил, что в Канаду и

Америку они попадут лишь через несколько лет — за это время можно развернуть свой бизнес и закрепиться. Так **Commodore Business Machines** стала производить электронные калькуляторы.

Дела пошли на лад, с начала 70-х годов **CBM** стала основным поставщиком калькуляторов на основе компонентов от компании **Texas Instruments** (здравствует и поныне). Но в 1975 году случилось неожиданное: **Texas** сама вышла на рынок калькуляторов и заткнула за пояс всех, включая бывших партнеров.

Джек начал искать альтернативные варианты и в 1976 году приобрел компанию **MOS Technology**, которая занималась производством чипов. **Texas Instruments** ему теперь уже была не нужна. Он бы и дальше продолжил делать калькуляторы, если бы не встреча с Чакком Педдлом (**Chuck Peddle**) из все той же **MOS Technology**. Чак убедил Джека в том, что о калькуляторах пора забыть и пришло время обратить свои взоры в сторону домашних компьютеров.

Здесь-то и начинается история той самой легендарной **Commodore Business Machines**, которую мы знаем.

Первый блин

В качестве основы для нового компьютера Чак Педдл предложил использовать разработанную им платформу **KIM-1**. Конструкция представляла собой текстолит с тремя интегрированными чипами — один

MOS 6502 и два **MOS 6530**, включающие 1 Кбайт **ROM**, 64 Кбайт **RAM** и пару контроллеров ввода/вывода. В нижнем углу текстолита был расположен блок, похожий на калькулятор — цифровая клавиатура и шестиблочный **LED**-дисплей.

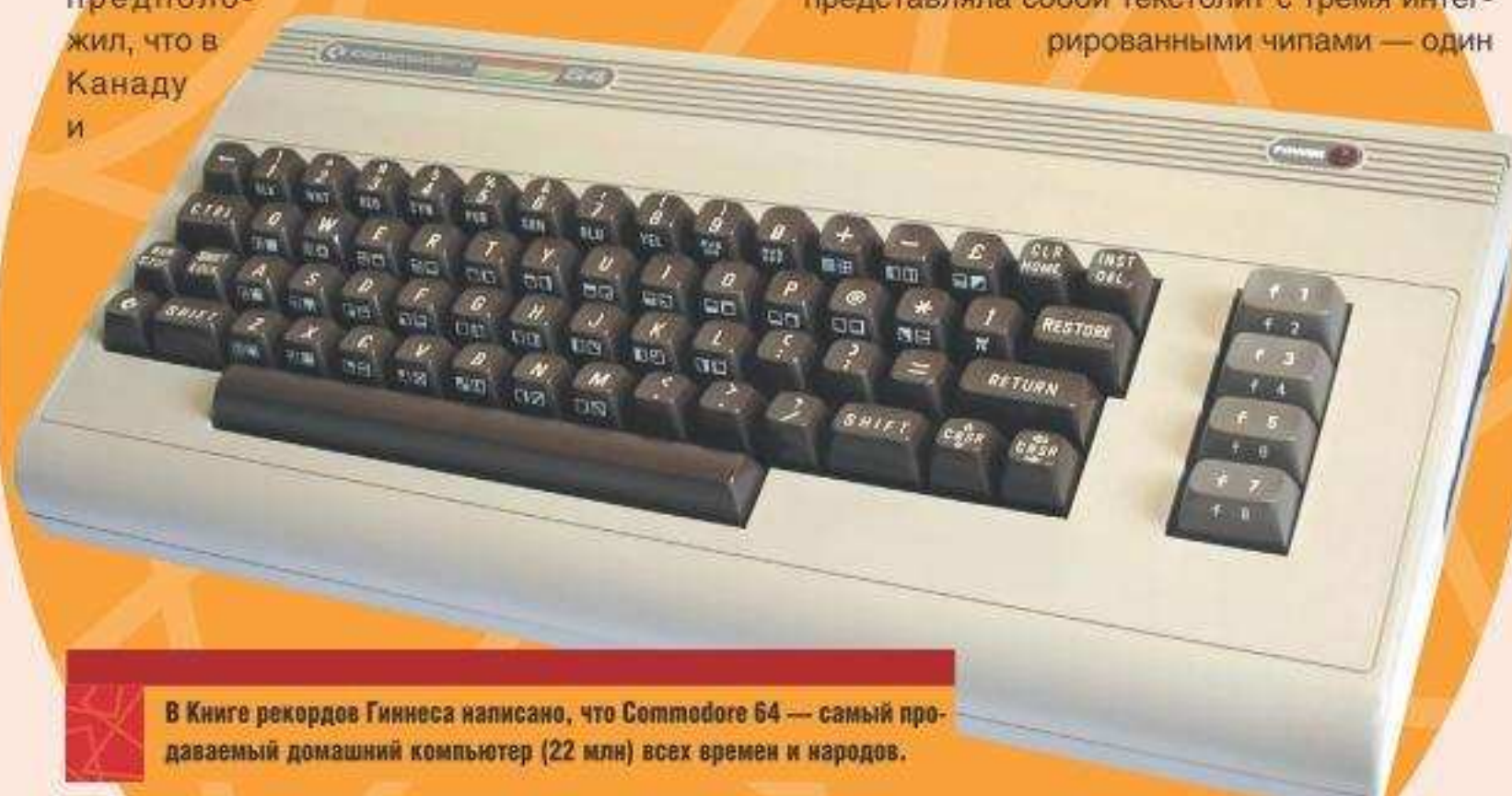
Для того чтобы придать товарный вид компьютеру, **KIM-1** поместили в металлический корпус и объединили с монохромным дисплеем, способным отображать 25x40 символов, добавили полноценную **QWERTY**-клавиатуру и устройство для хранения информации. В итоге получился **Commodore PET**. Некоторое время его использовали в школах, но среди обычных пользователей популярным он так и не стал. На **Commodore PET** можно было разве что играть в текстовые квесты, но этого оказалось явно недостаточно. Исправить ошибки предшественника должен был **VIC-20**, представленный три года спустя.

Центральным компонентом **VIC-20** стал выделенный обработчик видео и звука — чип **VIC (Video Interface Chip)**. **VIC-20** был совместим с цифровым джойстиком для игровой консоли **Atari 2600**, поддерживал принтеры, порт для модема, в то время как та же **Atari 2600** ничем таким похвастаться не могла. Это преимущество **Commodore** умело использовала в телерекламе — известный актер **Уильям Шатнер**, игравший в сериале **Star Trek**, поставленным голосом произносил эпохальную фразу: «Зачем покупать лишь видеигру?». В 1982 году **VIC-20** стал самым популярным компьютером, а уже к 1985 году по всему миру разошлось 2,5 млн этих систем.

Командор №1

Понимая, что **VIC-20** недалеко ушел от своего предшественника, инженеры взялись за разработку принципиально нового, а главное — дешевого домашнего компьютера. В 1982 году Роберт Рассел (**Robert Russel**) и Роберт Яннс (**Robert Yannes**) при поддержке Эла Шарпентье (**Al Charpentier**), разработчика видеосистемы, и Чарльза Уинтербла (**Charles Winterble**), менеджера **MOS**, представили **Commodore 64**. Он имел 64 Кбайт оперативной памяти и стал примером идеального домашнего компьютера.

На выставке **CES'82** изумленная публика отходила от стенда компании с вопросом: «И



В Книге рекордов Гиннеса написано, что **Commodore 64** — самый продаваемый домашний компьютер (22 млн) всех времен и народов.

как это у них получилось всего за \$595?». Commodore была довольна: в то время IBM PC с монохромным монитором, допотопной «текстовой» видеокартой и пищалкой вместо звуковой карты стоил \$1500, Atari 400/800 — \$900, а Apple II и вовсе устарел. В Америке Commodore 64 ждал успех, а вот в Европе он встретил серьезный отпор — там царствовал его величество Sinclair ZX Spectrum.

В основу C64 был положен процессор MOS 6510, работавший на частоте 1 МГц, но главным достижением была видеосистема VIC-II. Для 1982 года это было нечто невероятное — поддержка 16 цветов, отрисовка до 8 спрайтов одновременно, возможности скроллинга. Вторая составляющая успеха — качественная звуковая система SID. Трехканальный синтезатор и фильтрация звука — чего еще желать в далеком 1982 году? К слову, звуковая карта была разработана парнем, который впоследствии основал легендарную компанию Ensoniq.

C64 быстро стала любимой платформой разработчиков игр. Для нее было выпущено неслучайное количество игр, многие из которых продолжают переиздаваться и по сей день: **Test Drive**, **Bard's Tale**, **Micro Machines**, **Conan**, **Creatures**, **Gauntlet**, **Grand Prix 2**, **Spy Hunter**, **Ultima**. И это лишь малая часть игрового безумия, с головой накрывшего жителей Европы и Америки в середине 80-х гг.

Благодаря C64 появилась демосцена (demo scene). Это увлечение для избранных переросло в целую субкультуру. Специалисты демосцены способны поместить в несколько килобайт кода ролики со сложной анимацией и красивой музыкой, при этом вся эта красота обрабатывается в реальном времени.

В 1983 году цены на VIC-20 и C64 поползли вниз, конкурирующие компании в лице Atari и других были втянуты в серьезную ценовую войну. До кровопролития, конечно, не дошло, но работа мощного маркетингового аппарата Джека Трэмила дала положительные результаты — CBM продала 22 млн C64, Atari была почти уничтожена, а множество мелких компаний обанкротились.



Commodore 64 был очень любим среди разработчиков игр.

Закат Commodore

К сожалению или к счастью, но все имеет свое начало и свой конец. В 1984 году Джек Трэмил, основатель и главная движущая сила компании, подал в отставку из-за разногласий с советом директоров. Джек с сыновьями зарегистрировал фирму **Tramiel Technologies** и превратился в конкурента некогда родной для себя компании CBM.

Затем Трэмил купил Atari со всеми ее разработками, получив заодно еще производственную базу и сеть распространения. Уже в 1985 году на свет вышла система **Atari ST**, основанная на платформе компании **Amiga**. Джек лицензировал у нее чип **Lorraine** и построил на его основе полноценный компьютер ценой \$800.

Тем временем руководство CBM разрабатывало хитрый план по ликвидации всех своих конкурентов. Купив Amiga, компания аннулировала контракт с Atari, так что последней пришлось в спешке проектировать и собирать новую платформу для Atari ST. В это же время CBM представила **Amiga 1000** на той

самой платформе Lorraine. Систему с 7 МГц процессором **Motorola** продавали за \$1300, за отдельную сумму был доступен цветной 13-дюймовый монитор (\$300). Amiga использовала 8-битную звуковую карту и видеосистему с поддержкой разрешения 640x400. Также в корпус встраивался 3,5-дюймовый флоппи-диск.

Вплоть до 1987 года Atari ST и Amiga 1000

пользовались примерно одинаковой популярностью. Фанаты неистовствовали и с пеной у рта доказывали друг другу, какая из платформ лучше. С выходом Amiga 500 в 1987 году CBM удалось вырваться вперед.

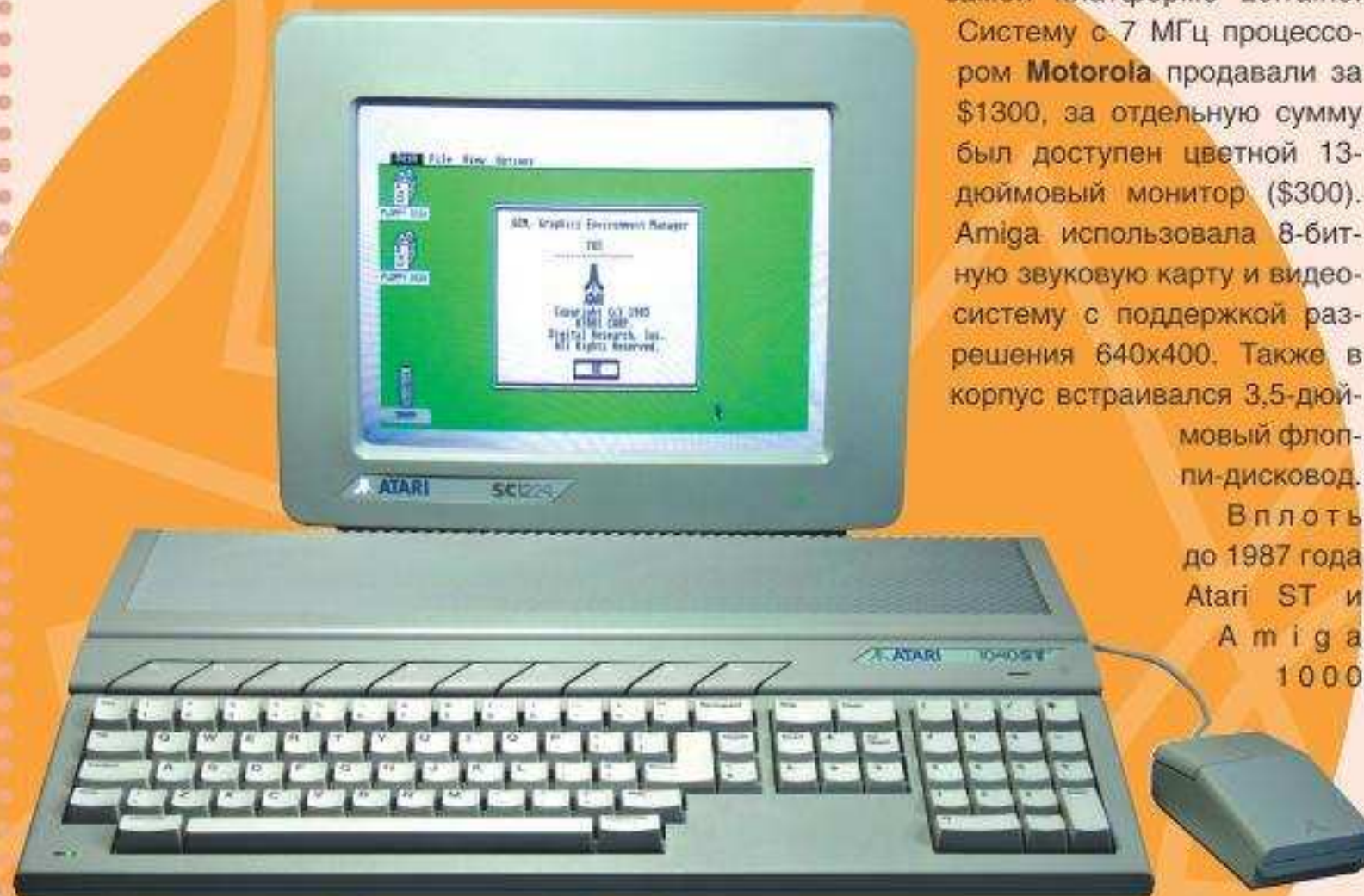
Но то был кратковременный успех. После ухода Трэмила с поста руководителя CBM тактика компании изменилась: ни вам рекламы с телевизионными знаменитостями, ни продаж в магазинах игрушек. Опасаясь наделать ошибок, руководство добилося лишь одного — развитие компании остановилось. К концу 80-х гг. на компьютерной арене вновь мобилизовались IBM и Apple. На их фоне робкие маркетинговые потуги Commodore выглядели как минимум несерьезно. В начале 90-х CBM все так же продавала компьютеры Amiga с 7—14 МГц процессорами, тогда как IBM предлагала системы с современными процессорами (486, 33 МГц), high-color-видеокартами и полноценным звуком от **Creative** по сравнимым ценам. Выбор пользователей был очевиден — к 1992 году CBM потеряла почти весь рынок.

История CBM завершилась в 1994 году, когда компания объявила о банкротстве. Дальнейшее существование известной марки не заслуживает внимания, скажем лишь, что сам бренд Commodore до сих пор жив и владельцы надеются когда-нибудь его воскресить...

Что же Трэмил?

Главному герою нашего повествования — Джеку Трэмилу — сейчас 78 лет, и он спокойно живет в Монте-Серено, США. Как вы, наверное, догадались, поднять на ноги Atari ему не удалось. После списания Atari ST в утиль компания просуществовала долго, но ничего выдающегося так и не представила.

Для тех же, кто хочет приобщиться к классике и оценить все очарование старины, рекомендуем просто набрать волшебные буквы Commodore 64 или Atari ST в любом поисковике, и вы сразу же получите массу ссылок на фанатские сайты с играми, эмуляторами и кучей другой информации об этих легендах прошлого.



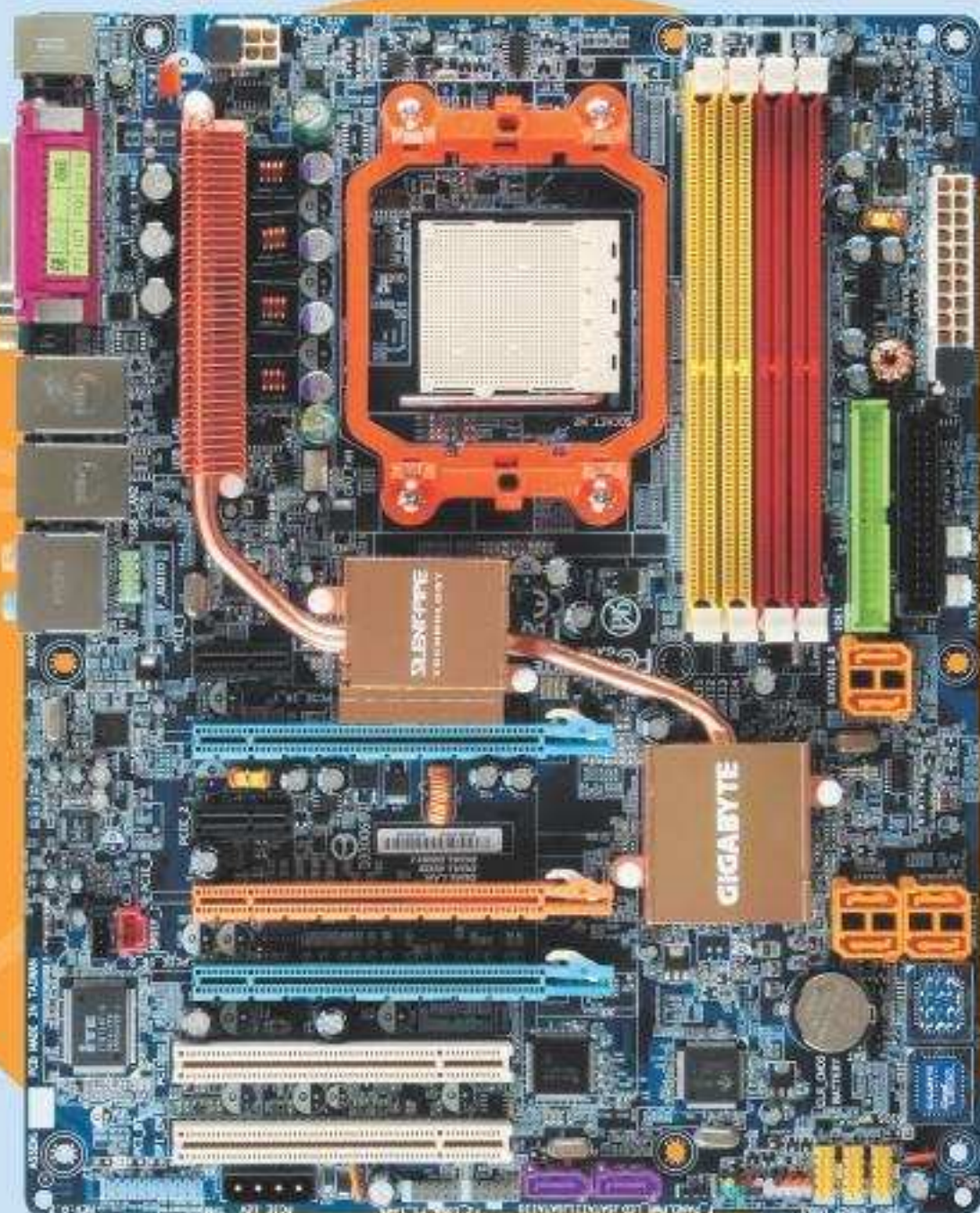
Atari ST долгое время конкурировала с Commodore Amiga 1000.



ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВИНКИ

Иван Нечесов

GIGABYTE GA-M59SLI-S5



Какую подходящую оправу можно найти для новенького процессора **AMD** под **Socket AM2**? Ответ очевиден — **GIGABYTE GA-M59SLI-S5** на базе нового чипсета **nForce 590 SLI** от **NVIDIA**. Главная особенность материнки заключается в наличии трех полноразмерных разъемов **PCI Express**, из которых два работают в режиме **x16**, а третий заявлен производителем как **PCIe x8**. Два слота в данном случае можно занять **SLI-танDEMом**, а в третий установить отдельный физический ускоритель (скоро **PhysX** переберется на **PCIe**).

Сетевые контроллеры снабжены аппаратным брандмауэром, технологией приоритизации трафика и прочими фирменными опциями. Один из восьми доступных портов **SATA-300** вынесен на заднюю панель материнской платы, что позволяет подключать жесткие диски без вторжения внутрь системы.

Для отвода тепла от нагревающихся элементов платы используется пассивная система охлаждения — на микросхемах чипсета и стабилизаторе напряжения расположены медные радиаторы, соединенные тепловыми трубками.

Функция **SmartFan Control** автоматизирует управление скоростью процессорного вентилятора в зависимости от температуры. Для ручной настройки платы можно воспользоваться фирменной утилитой **Easy Tune 5**.

По оснащению и возможностям **GA-M59SLI-S5** соответствует статусу модели для энтузиастов, а наличие третьего слота **PCIe x16** выделяет ее на фоне конкурентов (это явный задел на будущее).

Технические характеристики • Поддерживаемые процессоры: AMD Sempron и Athlon 64/X2/FX под Socket AM2 • Чипсет: NVIDIA nForce 590 SLI • Системная шина: HT до 2000 млн операций/с • Оперативная память: 4 слота DDR2-667/800 (до 16 Гбайт) • Сетевой адаптер: 2x1 Гбит/с • Аудиокодек: Realtek ALC888DD (HDA, 7.1) • Слоты расширения: 2 PCIe x16, PCIe x8, 2 PCIe x1, 2 PCI • Задняя панель: 2 PS/2, LPT, COM, 4 USB, mini-FireWire, аудиоразъемы, LAN • Дисковый массив: FDD, IDE, 8 SATA II • Форм-фактор: ATX (245x305 мм)

Что?	материнская плата под процессоры AMD
Почему?	три слота для видеокарт, возможности расширения — шире не бывает
Сколько?	\$230
Где?	www.gigabyte.ru

ASUS PG191

Наружность у монитора **ASUS PG191** такая, что придраться просто не к чему. Внушительных размеров экран держится на мощной серебристой подставке со встроенным сабвуфером мощностью 15 Вт. Дизайн **PG191** выдержан в стиле бомбардировщика «Стелс», низкочастотник напоминает дуло танковой пушки. На боковой панели корпуса расположены USB-порты и аудиоразъемы, а «в хвосте» — цифровой (DVI) и аналоговый (D-Sub) видеовходы. Особенно эффектно **PG191** выглядит в профиль.

Для комфортной жизни у монитора есть все, включая 19-дюймовую матрицу с яркостью 320 кд/м², контрастностью 800:1 и временем отклика 2 мс (Grey-to-Grey). Никакой мази в **Hitman: Blood Money** и **Titan Quest** мы не заметили — и это хорошо.

Меню русифицировано, управление простое и понятное. Долго с настройками можно и не мучиться: клавиша «авто» свое дело знает. В лицевой части расположена пара динамиков. Технология виртуального звучания **Flagship TruSurround XT** обеспечивает отличный Dolby-звук (ничего лучше от встроенных гарнитур мы еще не слышали).

Помимо всего прочего, у **PG191** есть три сенсорные кнопки со световыми индикаторами для активации специальных режимов. Первая отвечает за изменение звукового режима (стандартный, FPS, кино и т. д.), вторая — за выбор одного из пяти настроек экрана, третья — за включение **TruSurround XT**.

Владельцы выделенных интернет-каналов и любители онлайн-игр оценят наличие встроенной веб-камеры. Камера здесь не для галочки: разрешение сенсора составляет 1,3 млн пикселей, есть возможность вращения на 180 градусов. А вот цена у **ASUS PG191** такая, что заставит ваш кошелек сжаться от ужаса...



Технические характеристики • Диагональ экрана: 19 дюймов • Оптимальное разрешение: 1280x1024 точек • Время отклика: 2 мс (GTG) • Яркость: 320 кд/кв. м • Контрастность: 800:1 • Шаг пикселя: 0,294 мм • Углы обзора: 160/160 градусов (по вертикали/горизонтали) • Звук: 2 динамика общей мощностью 10 Вт + 15 Вт сабвуфер • Особенности: 1,3-мегапиксельная камера, 3 USB-порта, аудиоразъемы • Энергопотребление: 90 Вт в рабочем режиме • Интерфейсы: D-Sub, DVI • Размеры: 444x463x240 мм • Вес: 10,5 кг

Что?	ЖК-монитор
Почему?	геймерский монитор
Сколько?	\$450
Где?	www.asuscom.ru

A-DATA Vitesta Extreme Edition DDR500+ 2 Гбайт



Оперативная память типа **DDR SDRAM** доживает свои последние дни. Она еще актуальна, но время ее уходит, особенно после повсеместного распространения процессоров **AMD** под Socket AM2. Пока еще не поздно, **A-DATA** выпустила высокопроизводительный DDR-комплект **Vitesta Extreme Edition DDR500+** общим объемом 2 Гбайт. Экстремальный набор состоит из двух DDR-модулей емкостью по 1 Гбайт каждый. При тактовой частоте 500 МГц тайминги планок памяти составляют 3-4-4-8, а рабочее напряжение — 2,7 В ± 0,1 В. Неслабо, правда?

Каждый модуль оснащен алюминиевым радиатором, выкрашенным в красный цвет.

В процессе тестирования радиаторы нагреваются — правда, несильно. Модули обеспечиваются пожизненной гарантией от производителя.

Технические характеристики • Комплект: два 184-контактных небуферизованных DDR-модуля емкостью по 1 Гбайт каждый • Частота: 500 МГц • Тайминги: 3-4-4-8 • Организация: 8x64M DDR2 • Номинальное напряжение: 2,7 В ± 0,1 В • Гарантия: пожизненная

Что?	комплект из двух модулей памяти по 1 Гбайт
Почему?	характеристики впечатляют, но цена не то чтобы кусается
Сколько?	\$200
Где?	www.adata.com.tw/adata_ru

Sharkoon Silent Eagle 2000



Лопастей вентилятора **Sharkoon Silent Eagle 2000** покрыты ямками, имитирующими поверхность шарика для гольфа. Такие неровности вызывают турбулентность, что уменьшает трение воздуха о лопасти. Инженеры **Sharkoon** заявляют, что такая конструкция позволяет добиться значительного снижения уровня шума наряду с заметным увеличением производительности.

Между тем характеристики вентилятора сложно назвать выдающимися. На максимальной скорости вращения **Silent Eagle 2000** создает воздушный поток 22,7 CFM (в привычных для нас с вами «кубических метрах в минуту» получается почти 0,65). От конкурентов вентилятор **Sharkoon** отличается только низким уровнем шума — на фоне шума кулеров процессора и видеокарты шелест лопастей **Silent Eagle** незаметен.

В комплект поставки «ветродуя» входят крепежные шурупчики и набор виброгасителей. Все провода вентилятора собраны в «косичку» при помощи эластичного шнура.

Технические характеристики • Тип подшипника: втулка • Количество лопастей: 7 • Скорость вращения: 2000 об/мин • Воздушный поток: 22,7 CFM • Уровень шума: 17,8 дБ • Размеры: 80x80x25 мм • Длина провода: 29 см • Тип разъема: 3-контактный • Питание: 12 В

Что?	модный вентилятор для корпуса
Почему?	почти не шумит и гонит воздух галлонами
Сколько?	\$10
Где?	www.bsplus.ru

Thermaltake Swing



Thermaltake Swing призван нарушить покой компаний **Inwin** и **Foxconn**, безраздельно властвующих на рынке сравнительно недорогих компьютерных корпусов. Его главные достоинства — приемлемая цена и продуманный дизайн. Особых премудростей нет, но это не означает, что **Thermaltake Swing** место в пыльном углу под столом.

Выглядит **Swing** современно: выгнутая волной лицевая панель бликует в лучах света, USB-порты, FireWire и аудиоразъемы вынесены в верхнюю часть передней панели. При размещении корпуса на полу такое расположение будет весьма кстати.

Без помощи отвертки можно добраться ко всем 5,25-дюймовым отсекам и одному 3,5-дюймовому. Заглушки для слотов расширения съемные, убрать их можно без использования инструмента.

Охлаждением внутренностей корпуса изначально занимается один 120-мм вентилятор со скоростью вращения до 1300 об/мин (17 дБ). При необходимости систему можно дополнить 80-мм и 120-мм кулерами: посадочные места

есть на боковой и передней стенках.

В коробке с **Thermaltake Swing** лежат все необходимые шнуры для подключения разъемов на лицевой панели. Провода являются полностью съемными, так что их можно вообще убрать. Мощность блока питания — 430 Вт. БП имеет девять разъемов для питания PATA-винчестеров, но всего один для накопителей с интерфейсом SATA.

Технические характеристики • Форм-фактор: Middle Tower • Система охлаждения: посадочное место под 80-мм кулер на боковой стенке, 120-мм вентиляторы на передней и задней стенках (в комплект поставки входит один 120-мм вентилятор) • Материал корпуса: алюминий • Возможности расширения: 4 внешних отсека 5,25", 6 мест под устройства формата 3,5" (2 внешних, 4 внутренних) • Слоты расширения: 7 штук • Блок питания: 430 Вт (Thermaltake XP550 NP) • Размеры: 430x500x190 мм • Вес: 7,65 кг

Что?	компьютерный корпус
Почему?	недорогой, практичный и продуманный корпус от Thermaltake
Сколько?	\$90
Где?	www.aldi.ru

Genius MaxFire Blaze2

Несмотря на всю нашу любовь к геймпадам, сердце при виде новых моделей, как прежде, уже не замирает: за последнюю пару лет руки привыкли к на-

вороченным агрегатам и комплектам «руль + педали». Но **Genius MaxFire Blaze2** — геймпад особенный. Он предназначен исключительно для файтингов и аркад.

MaxFire Blaze2 оснащен 12 кнопками, 8-позиционной крестовиной и двумя аналоговыми стиками.

Органы управления выполнены из пластика, их размещение нареканий не вызывает. Геймпад хорошо лежит в руке, кнопки находятся прямо под пальцами. После долгих игр руки почти не устают.

Два моторчика, расположенные в корпусе геймпада, отвечают вибрацией на каждую неровность в дороге или удар противника. Для автоматического повтора последней команды используется функция Turbo.

Технические характеристики • **Материал корпуса:** пластик • **Тип подключения:** проводное • **Манипуляторы:** 12 кнопок, 2 джойстика и 8-позиционный «крестик» • **Интерфейс:** USB • **Размеры:** 115x50x155 мм • **Вес:** 420 г

Что?	геймпад
Почему?	играть на клавиатуре порой скучно и неудобно
Сколько?	\$22
Где?	www.dostavka.ru

Titan Amanda

Кулер **Titan Amanda** имеет медное основание с присоединенными U-образными тепловыми трубками. Они пронизывают алюминиевые ребра, два вентилятора продувают ребра: один засасывает воздух, второй выдувает горячий воздух на заднюю стенку корпуса. Соль же **Titan Amanda** другом — в нем использован модуль Пельтье, который находится в основании массивного радиатора. Медная подошва передает тепло от горячей стороны пластины на тепловые трубки, а те рассеивают тепло при содействии вентиляторов.

Для мониторинга температуры используется внешняя PCI-плата. Она реагирует на изменение температуры и в нужные моменты отключает и включает модуль Пельтье, поддерживая температуру процессора в районе 40 градусов Цельсия. На задней панели контрольной платы расположено три индикатора: зеленый сигнализирует о наличии питания, оранжевый — есть ли нагрузка на кулере, а красный предупреждает об ошибках. Максимальное энергопотребление **Titan Amanda** — 60 Вт, для функционирования требуется мощный блок питания.

В комплект поставки входят: подробное руководство пользователя, пакет с крепежом и специальные растяжки, которые крепятся к шасси системного блока и придерживают кулер в рабочем положении (вес кулера, как-никак, составляет больше 1 кг).



Технические характеристики • **Процессорные разъемы:** LGA 775, Socket 754/939/940/AM2 • **Конструкция радиатора:** 4 медные теплотрубки, алюминиевые ребра, медное основание • **Скорость вентиляторов:** 1500 об/мин • **Уровень шума:** 20 дБ • **Энергопотребление:** 50 Вт при максимальной нагрузке • **Размеры:** • **Радиатор:** 90x90x160 мм • **Вентиляторы:** 92x92x32 мм • **Контрольная PCI-плата:** 136x121x21 мм • **Вес:** 1035 г

Что?	процессорный кулер
Почему?	охлаждает по науке
Сколько?	\$90
Где?	www.pretium.ru

PowerColor Radeon X1900 GT



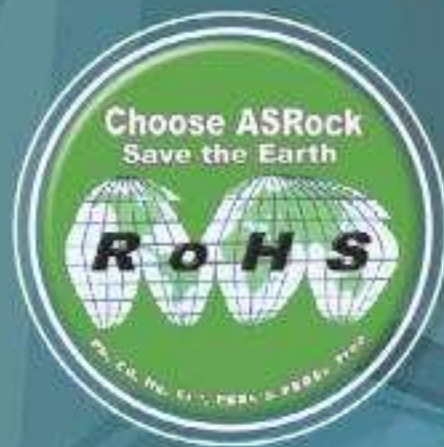
От мощных и дорогих видеокарт на графическом процессоре **Radeon 1900 XT/XTX** карточка **PowerColor Radeon X1900 GT** отличается, по сути, лишь меньшей тактовой частотой ядра и урезанным количеством пиксельных конвейеров (36 против 48). При этом производительность осталась на весьма приличном уровне. Номинальные частоты ядра/памяти — 575/600 МГц, при работе с 2D для уменьшения энергопотребления и тепловыделения частота ядра снижается до 500 МГц. Максимальное энергопотребление платы составляет 110 Вт — для одиночной карты хватит качественного блока питания мощностью 420 Вт.

PowerColor Radeon X1900 GT оснащена двумя цифровыми (DVI) видеовыходами, ТВ-выходом, а также чипом **ATI Rage Theatre**, отвечающим за функции **VIVO**. Компактная система охлаждения точь-в-точь как у референс-платы. В местах контакта радиатора с чипами памяти используются термоподушки, шум при максимальной нагрузке довольно сильный.

Комплект поставки **PowerColor Radeon X1900 GT** включает набор кабелей, а также компакт-диски с драйверами видеокарты и программными продуктами от **CyberLink**. Игр нет.

Технические характеристики • **Графический процессор:** ATI Radeon X1900 GT • **Пиксельные конвейеры:** 36 • **Вершинные конвейеры:** 8 • **Частота чипа:** 575 МГц • **Частота памяти:** 600 МГц • **Шина памяти:** 256-бит • **Версия DirectX:** 9.0c (SM 3.0) • **Версия OpenGL:** 2.0 • **Память:** 256 Мбайт, GDDR3 (время выборки — 1,4 нс) • **Задняя панель:** 2 DVI, ТВ-выход • **Поддержка VIVO:** есть • **Интерфейс:** PCI-E x16

Что?	видеокарта
Почему?	неплохая альтернатива продуктам NVIDIA
Сколько?	\$320
Где?	www.dostavka.ru



ConRoeXFire-eSATA2

LGA 775 для двухъядерных процессоров Intel® Core™ 2 Duo / Pentium® XE / Pentium® D / Pentium® 4 / Celeron® D, поддержка процессоров Conroe, Presler, Cedar Mill
Набор микросхем Intel® 945P + ICH7R

- Поддержка процессоров с шиной FSB 1066/800/533 МГц, процессоров EM64T и технологии Hyper-Threading
- Поддержка двухканальной памяти DDRII 667/533 x 4 DIMM, с максимальным объемом 4 и 4 Гб соответственно
- Поддержка ATI CrossFire™
- Разъем PCI Express x16
- Дополнительное гнездо AGI Express позволяет установить вторую VGA-карту PCI Express x16 или другие интерфейсные карты PCI Express x4, x2, x1
- Гнездо PCI Express x1
- Поддержка Gigabit LAN 10/100/1000 Мбит/с
- 2 x колодки IEEE1394
- 4 разъема Serial ATAII 3,0 Гбит/с, поддержка функций RAID (RAID 0, RAID 1, RAID 10, RAID 5 и Intel® Matrix Storage), NCQ, AHCI и горячего подключения, а также 1 порт ATA100 IDE
- 2 разъема eSerial ATAII 3,0 Гбит/с (разделяются с 2 портами SATAII), поддержка функции горячего подключения
- Колодка HDMI SPDIF обеспечивает подачу выходного аудиосигнала на VGA-карту HDMI, что позволяет подключать к системе цифровые телевизоры, проекторы или жидкокристаллические панели HDMI
- 7.1-канальный звук High Definition Audio
- Оборудование готово для Windows Vista™ Premium Logo

Supports ATI CrossFire™
AGI Express slot
PCI Express slot



ASRock Эксперт в Windows Vista™

ALiveSATA2-GLAN

Гнездо Socket AM2 для процессоров AMD Athlon™ 64FX / 64X2 / 64 и Sempron
Набор микросхем VIA® K8T890 CF

- Поддержка процессоров с шиной FSB 1000 МГц (2,0 млрд передач/с), технологии Hyper-Transport
- AMD Live!™ Ready
- Поддержка двухканальной памяти DDRII 800/667/533, 4 гнезда DIMM, максимальный объем до 8 Гб
- Разъемы PCI Express x16, 2 x PCI Express x1
- Поддержка Gigabit LAN 10/100/1000 Мбит/с
- 2 порта Serial ATAII 3,0 Гбит/с, поддержка функций RAID 0, RAID 1, JBOD, и горячего подключения, а также 2 порта ATA 133 IDE
- Колодка HDMI SPDIF обеспечивает подачу выходного аудиосигнала на VGA-карту HDMI, что позволяет подключать к системе цифровые телевизоры, проекторы или жидкокристаллические панели HDMI
- 7.1-канальный звук High Definition Audio
- Поддержка Windows XP Media Center Edition
- Оборудование готово для Windows Vista™ Premium Logo



ConRoe945PL-GLAN

LGA 775 для двухъядерных процессоров Intel® Core™ 2 Duo / Pentium® XE / Pentium® D / Pentium® 4 / Celeron® D, поддержка процессоров Conroe, Presler, Cedar Mill
Набор микросхем Intel® 945PL

- Поддержка процессоров с шиной FSB 800/533 МГц, процессоров EM64T и технологии Hyper-Threading
- Поддержка двухканальной памяти DDRII 533, 2 гнезда DIMM
- Разъемы PCI Express x16, 2x PCI Express x1
- Поддержка Gigabit LAN 10/100/1000 Мбит/с
- 4 x разъема Serial ATAII 3,0 Гбит/с
- Колодка HDMI SPDIF обеспечивает подачу выходного аудиосигнала на VGA-карту HDMI, что позволяет подключать к системе цифровые телевизоры, проекторы или жидкокристаллические панели HDMI
- Высококачественная многоканальная (7.1) звуковая система Vista™
- Оборудование готово для Windows Vista™ Premium Logo



ALiveNF4G-DVI

Гнездо Socket AM2 для процессоров AMD Athlon™ 64FX / 64X2 / 64 и Sempron
Набор микросхем NVIDIA® GeForce 6100
Набор микросхем NVIDIA® nForce 410 MCP

- Поддержка технологии AMD LIVE!™ Ready
- Поддержка частоты шины FSB до 1000 МГц (2,0 млрд передач/с), технологий Hyper-Transport и AMD Cool 'n' Quiet
- Поддержка двухканальной памяти DDRII 800/667/533, 4 гнезда DIMM, с максимальным объемом до 8 Гб
- Два выхода VGA: поддержка портов DVI-D и D-Sub с независимыми контроллерами дисплея
- Поддержка технологии NVIDIA® PureVideo™, обеспечивающей чрезвычайно плавное воспроизведение видео и превосходное качество изображения
- Разъем PCI Express x16
- 2 порта Serial ATAII 3,0 Гбит/с, поддержка функций RAID 0, RAID 1, JBOD, и горячего подключения
- Колодка HDMI SPDIF обеспечивает подачу выходного аудиосигнала на VGA-карту HDMI, что позволяет подключать к системе цифровые телевизоры, проекторы или жидкокристаллические панели HDMI
- Высококачественная многоканальная (7.1) звуковая система Vista™
- Поддержка Windows XP Media Center Edition
- Оборудование готово для Windows Vista™ Premium Logo



ConRoe945G-DVI

LGA 775 для двухъядерных процессоров Intel® Core™ 2 Duo / Pentium® XE / Pentium® D / Pentium® 4 / Celeron® D, поддержка процессоров Conroe Presler, Cedar Mill
Набор микросхем Intel® 945G

- Поддержка процессоров с шиной FSB 1066/800/533 МГц, процессоров EM64T и технологии Hyper-Threading
- Поддержка двухканальной памяти DDRII 667/533, 4 гнезда DIMM, максимальный объем до 4 Гб
- Графический контроллер Intel® Graphics Media Accelerator 950, Pixel Shader 2.0, DirectX 9.0 и Макс. объем разделяемой памяти 192 Мб
- Разъемы PCI Express x16, Гнездо PCI Express x1
- Поддержка Gigabit LAN 10/100/1000 Мбит/с
- Два выхода VGA: поддержка портов DVI-D и D-Sub с независимыми контроллерами дисплея при использовании карты DVI Graphics-SI
- 4 x разъема Serial ATAII 3,0 Гбит/с
- Высококачественная многоканальная (7.1) звуковая система Vista™
- Оборудование готово для Windows Vista™ Premium Logo



Москва
Тел. (095) 234-9939
Санкт-Петербург
Тел. (812) 718-6222
http://www.elko.ru



Москва
Тел. (095) 995-2575
Санкт-Петербург
Тел. (812) 324-2860
http://www.ocs.ru



Москва
Тел./факс (095) 974-3333
http://www.nix.ru



Москва
Тел. (095) 775-7566
Санкт-Петербург
Тел. (812) 336-3777
http://www.ultracompu.ru



www.asrock.com

* Характеристики продукта могут изменяться без предварительного уведомления. * Названия марок и продуктов являются товарными знаками соответствующих компаний. * Не гарантируется поддержка любых конфигураций продукта, отличающихся от перечисленной спецификации.

ЦИФРОВАЯ ЖИЗНЬ

Иван Нечесов

WowWee Robosapien V2

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
КРУТАЯ ЖЕЛЕЗКА



WowWee Robosapien V2 — преемник того самого «робосапиена», который появился года три назад и до сих пор успешно покоряет мир. Робот подрос, похорошел, набрался ума и научился паре новых трюков.

Новый Robosapien умеет садиться и вставать, ложиться и подниматься, нагибаться и танцевать, ловить мяч и играть в боулинг (шарик и три кегли входят в комплект поставки). Чтобы научить «робосапиена» ходить по-человечески и не падать, разработчики увеличили ступни и разместили в них тяжелые батарейки.

Помните геймпад от **Sony PlayStation**? Так вот, в комплект поставки Robosapien V2 входит чем-то похожий на нее пульт дистанционного управления: один из мини-джойстиков отвечает за передвижение робота, второй (в сочетании с разными кнопками) контролирует движения торса, головы и верхних конечностей. Кисти рук похожи на настоящие, фаланги пальцев сгибаются в суставах — при должной сноровке можно совершать множество действий (в том числе транспортировать носки от кровати к стиральной машине).

Robosapien V2 живо реагирует на прикосновения, громкие звуковые сигналы и перемещения объектов. Пульт ДУ оснащен мощным зеленым фонариком, с помощью которого можно задавать направление движения робота: стоит направить «лазерную указку» на точку в пределах видимости Robosapien V2, как он тут же оживает и начинает шустро двигаться по направлению к цели.

Robosapien V2 можно запрограммировать на последовательность действий. В одном из режимов хозяину предлагается подвигать частями тела робота, после чего «робосапиен» самостоятельно воспроизводит все сделанные «упражнения».

Технические характеристики
Демонстрационные режимы: 2
Программируемые режимы: 6
Программируемые функции: 100
Питание: 6 батареек типа D + 7 AAA-батареек
Рост: 60 см

Что?	радиуправляемый робот
Почему?	с радостью отвлекает хозяина от проблем и заряжает хорошим настроением
Сколько?	\$330
Где?	www.ultracomp.ru

Mitac Mio A700

Уважением к **Mitac Mio A700** мы прониклись сразу после знакомства с его техническими характеристиками. В основе коммуникатора лежит процессор **Intel XScale PXA270** с частотой 520 МГц. Его хватит для любых задач — от чтения электронных книг до современных игр и воспроизведения VGA-видео. При работе на максимальной скорости процессор быстро сажает аккумулятор, но его частоту можно регулировать программно.

Коммуникатор выполнен в корпусе из черного пластика с серебристыми вставками. Навигационная клавиша есть, рядом с ней расположены крошечные кнопки активации GPS и запуска **Windows Media Player**, а также клавиши приема вызова и отбоя.

Разрешение дисплея не самое высокое, углы обзора небольшие, зато цвета и контрастность что надо. Встроенная камера позволяет делать 1,3-мегапиксельные снимки среднего качества. Чувствительность и точность позиционирования GPS неплохи, в особо тяжелых условиях лучше воспользоваться внешней антенной. В A700 используется модуль **Bluetooth 1.2** без поддержки профиля **A2DP** — музыку через беспроводные наушники не послушаешь.

В коробочке с Mio A700 — помимо зарядного устройства, USB-шнура и руководства пользователя — поставляется автомобильный зарядник, проводная гарнитура с регулятором громкости, запасной стилус, две защитные пленки для экрана и чехол.



Технические характеристики

Материал корпуса: пластик
Связь: GSM 900/1800/1900, GPRS class 10, GPS SiRF Star III, Bluetooth 1.2, ИК-порт
Процессор: Intel XScale PXA270 (520 МГц)
Дисплей: 2,7-дюймовый ЖК, 240x320 пикселей, 65 тысяч цветов
Встроенная память: 192 Мбайт (64 Мбайт ОЗУ + 128 Мбайт ПЗУ)
Флэш-карты: SD/MMC с поддержкой SDIO
Камера: 1,3-мегапиксельная, без вспышки
Источник питания: съемный литиево-полимерный аккумулятор емкостью 1320 мАч
Время работы без подзарядки: 3/15 часов (максимальная нагрузка/воспроизведение MP3)
Операционная система: MS Windows Mobile 5.0
Разъемы: USB, аудиостерео
Размеры: 107x57x19 мм
Вес: 148 г

Что?	коммуникатор
Почему?	сочетает возможности телефона, КПК и GPS-навигатора
Сколько?	\$695
Где?	www.armada-pc.ru



Casio Exilim EX-S770

Фотоаппарат **Casio Exilim EX-S770** напичкан самыми современными технологиями и обложен в компактный, тонкий и красивый корпус толщиной всего 17 мм. При этом в камере нашлось место для широкоформатного дисплея с диагональю 2,8 дюйма, объектива с 3-кратным зумом, электронного стабилизатора и микрофона с динамиком.

Аппарат включается за 0,9 с, задержка срабатывания затвора без вспышки составляет всего 0,008 с. Съемка, просмотр и запись видео включаются отдельными кнопками. Качество фотографий приемлемое. К детальности и резкости претензий никаких, а вот цветовой шум при высокой чувствительности (ISO) не радует.

В дополнение к стандартным VGA-роликам в формате MPEG-4 есть возможность записи видео с соотношением сторон кадра 16:9 (разрешение — 704x384), а значит, владелец EX-S770 сможет комфортно смотреть снятый материал на современных телевизорах с широкими экранами.

Приятный сюрприз: программное обеспечение **Data Transport**, которое входит в комплект поставки, позволяет конвертировать офисные документы, электронную почту и интернет-страницы в JPEG-формат, чтобы их можно было смотреть на дисплее камеры.

Технические характеристики

Материал корпуса: нержавеющая сталь
Варианты расцветки: серый, красный, синий
Матрица: 1/2,5-дюймовая ПЗС; 7,2 млн эффективных пикселей
Объектив: фокусное расстояние 38—114 мм (в 35-мм эквиваленте)
Дисплей: 2,8-дюймовый ЖК, 230400 пикселей
Увеличение: 3x оптическое и 4x цифровое
Светочувствительность: ISO Auto/50/100/200/400/800
Диапазон выдержек: 4—1/2000 с
Максимальное разрешение фото: 3072x2304 точек
Запись видеоклипов: 704x384 (до 30 кадров в секунду)
Форматы файлов: JPEG, WAV, AVI (MPEG-4)
Флэш-карты: SDHC/SD/MMC
Встроенная память: 6 Мбайт
Источник питания: ионно-литиевый аккумулятор NP-20
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 60x95x17 мм
Вес: 127 г

Что?	цифровой фотоаппарат
Почему?	сбалансирован по дизайну и функциям
Сколько?	\$380
Где?	www.casio.ru

Canon HV10



Видеокамера стоимостью выше \$1000 попала сюда по двум причинам: поддержка HD — это раз, рекордно компактные размеры — это два.

Canon HV10 позволяет записывать «сырой» видеосигнал с разрешением 1920x1080 на стандартную пленку miniDV, но это не самое главное. Главное

то, что камера умещается в одной руке и умеет снимать видео в формате HD 1080i, на лету кодируя сигнал в MPEG2 с разрешением до 1440x1080.

Сердцем HV10 служит мощный процессор **Digic DV II HD**. Его хватает и на быстрый автофокус, и на

борьбу с шумами, и на запись видеоклипов с возможностью моментального сохранения двухмегапиксельных стоп-кадров на карту памяти. Объектив увеличивает снимаемые объекты в 10 раз (и в 200 раз с применением цифрового зума). Откидной ЖК-дисплей имеет размер 2,7 дюйма; между разрешениями форматов 4:3 и 16:9 можно переключаться одним нажатием кнопки.

Технические характеристики
Матрица: 1/2,7-дюймовая ПЗС; 2,07 млн эффективных пикселей
Дисплей: 2,7-дюймовый ЖК, 210000 точек
Диагональ видоискателя: 0,27 дюйма
Формат кассеты: miniDV
Карты памяти: SD
Диапазон выдержек: 1/6—1/2000 с
Увеличение: 10x оптическое и 200x цифровое
Система фокусировки: авто/ручная
Максимальное разрешение:
Фото: 2048x1536
Видео: 1920x1080
Источник питания: встроенный ионно-литиевый аккумулятор
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 104x106x56 мм
Вес: 440 г

HV10 поддерживает технологию оптической стабилизации **Super Range** и систему автоматической фокусировки **Instant AF**. Первая избавляет от последствий мелкой дрожи в руках, а вторая заботится о том, чтобы фокусировка была максимально быстрой и точной. При дневном свете обе они работают хорошо, а вот при слабой освещенности **Instant AF** немного сдает.

Недостатки? Маловат дисплей и не хватает HDMI-выхода (все прелести HD-картинки без него не оценить). Вопрос в пустоту: почему такие классные штуки так дорого стоят?

Что?	HD-видеокамера
Почему?	позволяет приобщиться к видео высокого разрешения
Сколько?	\$1299
Где?	www.canon.ru

iriver E10

Дорогущий HDD-плеер с ИК-портом и поддержкой технологии Flash. Такого мы не видели. При первом знакомстве с **iriver E10** необходимости в инструкции не возникло — меню оформлено яркими иллюстрациями с живой анимацией, все предельно понятно.

Зачем плееру ИК-порт? Для управления телевизором (в память E10 загружена база данных с частотами двух сотен разных моделей зомби-ящиков). При помощи плеера можно переключать каналы, регулировать громкость и включать/выключать телевизор. Круто, конечно, хотя более востребованной была бы возможность обмена данными с мобильниками и КПК.

Цвета на дисплее получаются насыщенные, однако фотографии во всех подробностях на нем все равно не разглядеть. Есть поддержка **MPEG-4 Simple Profile**. Перед тем как закачивать ролики, их надо ужать при помощи программы **IRIVERTER** — объем уменьшается в разы, а разрешение становится подходящим для

экрана E10.

Звучание богатое и четкое даже при использовании штатных наушников. В опциях есть пятиполосный эквалайзер с десятком предустановок.

iriver E10 распознает и воспроизводит flash-ролики, анимированные заставки и даже мини-игры. Изначально установлены легендарные «Тетрис» и «Минер», в Сети можно скачать еще с десяток игр.

Электричеством плеер подпитывается исключительно от USB-порта компьютера или ноутбука. Сетевого зарядника в комплекте нет, зато есть диск, инструкция, наушники, USB-кабель и чехол.

Технические характеристики
Материал корпуса: пластик
Варианты расцветки: черный, белый
Дисплей: ЖК, 1,5 дюйма, 128x128, 260 тысяч цветов
Объем винчестера: 6 Гбайт
Сигнал/шум: 90 дБ
Диапазон частот: 20—20 000 Гц
Выходная мощность: 18 мВт на канал (16 Ом)
Форматы: MP3, WMA, OGG, MPEG-4, JPEG, SWF, TXT
FM-тюнер: 76—108 МГц
Источник питания: встроенный литиево-полимерный аккумулятор
Время работы без подзарядки: до 22 часов
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 45x96x14 мм
Вес: 76 г

Что?	MP3-плеер
Почему?	компактный, стильный и удобный, качество звука хорошее
Сколько?	\$320
Где?	www.digitalshop.ru

НОВАЯ ЛИНЕЙКА ОТ LOGITECH

Иван Нечесов

Logitech потребовалось немало времени, чтобы зашагать в ногу с причудами компьютерного века, но теперь ее не остановить. На сей раз знаменитая «мышинная» фирма порадовала нас сразу тремя разномастными беспроводными наборами. С каждой из новинок швейцарцы расстанутся неохотно и только за большие деньги, но их можно понять...

ДЛЯ ИНТЕРНЕТЧИКОВ

Старшая модель линейки — **Logitech EasyCall**

Desktop

— отдает дань растущей популярности сервисов голосовой связи (VoIP). Помимо беспроводных клавиатуры и мыши, в EasyCall Desktop входят стереогарнитура и громкоговоритель. Все части комплекта выдержаны в едином стиле.

Устройство громкой связи поддерживает технологию **RightSound**, которая позволяет избавиться от эха и посторонних шумов при телефонном разговоре. На передней панели мини-колонки расположены кнопки для приема звонков, изменения громкости и отключения микрофона, а также гнездо для наушников.

Насторожило отсутствие USB-ресивера, но, как оказалось, он встроен прямо в громкоговоритель. Поддержка функции **Secure Connect** избавляет от необходимости установки драйверов — клавиатура и мышь работают сразу после подключения.

Клавиатура удобная. Вместо отстегивающейся подставки для запястий — расширенные области под пробелом и цифровым блоком. 102 основные кнопки дополнены традиционными клавишами для работы с офисными приложениями, почтовым клиентом, интернет-браузером и медиаплеерами. В отдельную группу собраны клавиши для быстрого запус-

ка Skype/АИМ, приема звонков и изменения онлайн-статуса. На кнопки с F9 по F12 можно «повесить» часто используемые номера.

Мышь оснащена лазерным сенсором, семью программируемыми кнопками и скроллом. Последний без проблем отклоняется вправо-влево для прокрутки по горизонтали. Корпус несимметричный, рассчитан исключительно на правшей.

ДЛЯ ЭСТЕТОВ

Комплект с длинным именем **Logitech Cordless Desktop MX 3200 Laser** позиционируется для игр и повседневной работы за компьютерами с **Windows XP** и грядущей **Windows Vista**. Сюрприз: клавиатура и мышь покрыты тоненьким слоем вещества, снижающего количество болезнетворных бактерий.

Мышь здесь точь-в-точь такая же, как и в комплекте EasyCall Desktop, а вот клавиатура оснащена съемной подставкой и большим количеством дополнительных кнопок. В левой ча-

сти корпуса расположены кнопки, с помощью которых можно перейти к поиску информации по отдельным словам или фразам. Предусмотрена сенсорная панель, позволяющая листать содержимое окон, масштабировать интернет-страницы и фотографии.

Есть кнопки для запуска интернет-пейджера, звонков по сети, сортировки плейлистов и регулировки громкости в популярных плеерах, в том числе и **Winamp**. Встроенный дисплей показывает уровень заряда аккумуляторов клавиатуры и текущие дату и время.

ДЛЯ ОГРАНИЧЕННЫХ В БЮДЖЕТЕ

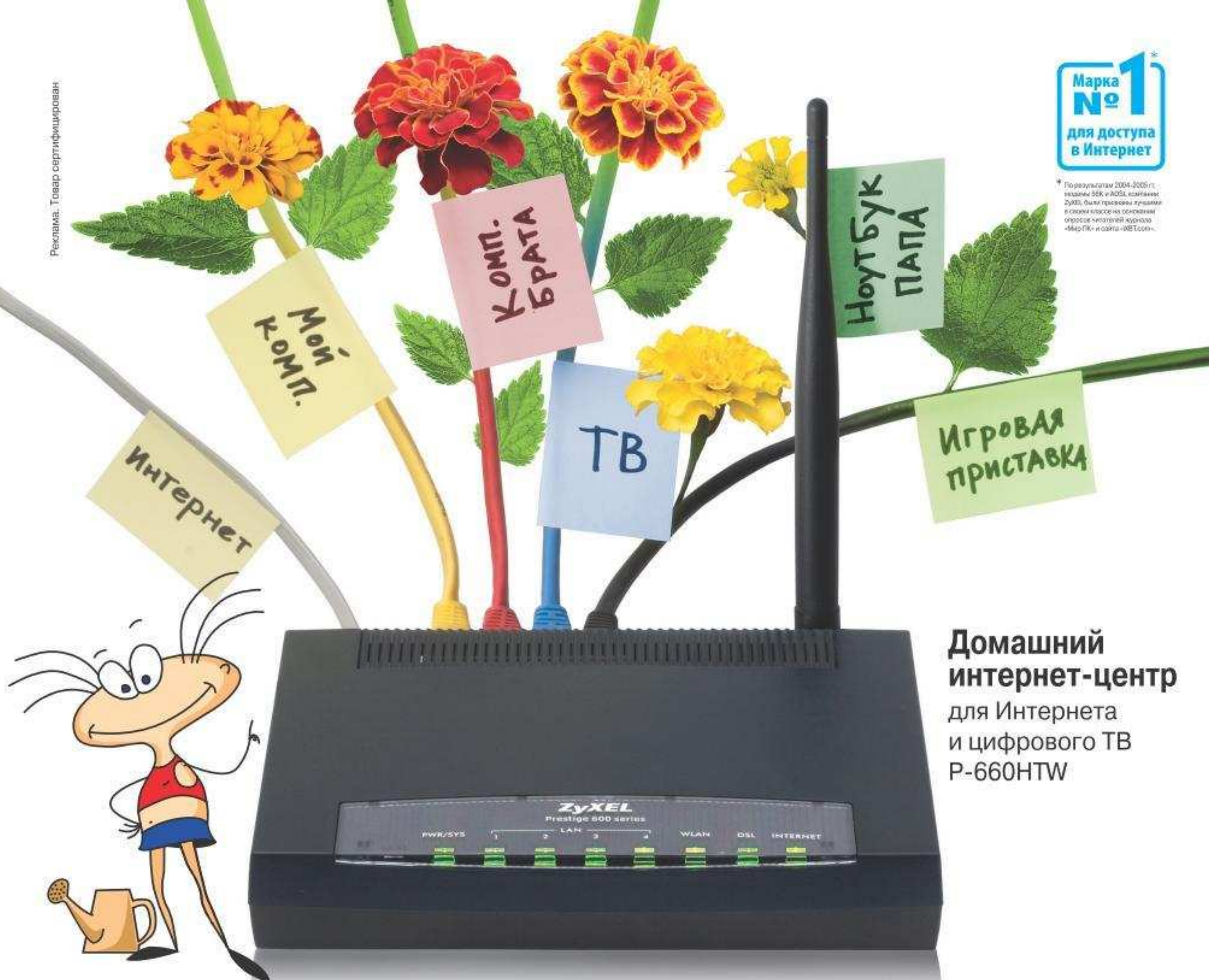
Тем, кто не готов выпускать из бумажника внушительную стаю эль президенте, Logitech предлагает **Cordless Desktop LX 710 Laser**. Клавиатура и оптическая мышь отличаются неплохими характеристиками и великолепной эргономикой, но изюминок вроде антибактериального покрытия и средств для онлайн-общения здесь нет.

Мышь подойдет как правшам, так и левшам — корпус симметричный. По бокам приятные на ощупь прорезиненные вкладки, призванные улучшить сцепление руки с поверхностью мыши. На каждую из четырех программируемых кнопок можно назначить задачу по запуску определенного приложения или функции зумирования и вращения.

Клавиатура может похвастаться 18 дополнительными кнопками и трехступенчатой настройкой высоты ножек — всегда будет возможность подобрать оптимальный угол наклона.

Для обмена информацией с компьютером используется частота 27 МГц. Радиус действия — 3 метра. Жаль, что использовали активно продвигаемый Logitech стандарт беспроводной передачи данных на частоте 2,4 ГГц. Средства для зарядки аккумуляторов в коробке с LX 710 Laser нет и в помине, но беспокоиться не стоит — и клавиатура, и мышь очень экономно расходуют ресурс батареек.

	Logitech EasyCall Desktop	Logitech Cordless Desktop 710	Logitech Cordless Desktop 3200
Комплектация	клавиатура, гарнитура, мышь, громкоговоритель	клавиатура и мышь	клавиатура и мышь
Клавиатура	102 основных + 18 дополнительных кнопок	102 основных + 18 дополнительных кнопок	102 основных кнопки + 21 дополнительная и полоса прокрутки
Мышь	7 кнопок + скролл; разрешение — 2000 dpi	4 кнопки + скролл; разрешение — 1100 dpi	7 кнопок + скролл; разрешение — 2000 dpi
Питание	4 AA-батарейки (по 2 для клавиатуры и мыши)	4 AA-батарейки (по 2 для клавиатуры и мыши)	мышь: 2 AA-батарейки; клавиатура: 4 AA-батарейки
Интерфейс	USB (для подключения ресивера)		
Гарантия	5 лет		
Цена	\$130	\$80	\$100



Домашний интернет-центр
для Интернета
и цифрового ТВ
P-660HTW

Разведение Интернета в домашних условиях

Интернета в доме хватит всем. Настольному компьютеру в детской комнате, приставке для приема интерактивного телевидения в гостиной, беспроводному ноутбуку в кабинете... Интернет-центры P-660HT и P-660HTW компании ZyXEL объединяют в сеть всю домашнюю компьютерную технику и с помощью первоклассного встроенного модема ADSL2+ подключают ее к Интернету на скорости, достаточной даже для телевидения высокой четкости.

Цифровые фотографии, музыка и фильмы будут доступны в каждом уголке вашего дома, под надежной защитой от атак и кражи информации. Впервые для настройки безопасности и выхода в Интернет не нужно вдаваться в технические подробности или вызывать на дом специалиста. В любой точке России достаточно выбрать провайдера ADSL и тариф из списка, а все остальное за вас сделает уникальная технология ZyXEL NetFriend.

- Постоянное и надежное ADSL-соединение с Интернетом на скорости до 24 Мбит/с при свободном телефоне
- Подключение до трех компьютеров и ТВ-приставки с одновременным выходом в Интернет
- Полная поддержка интерактивного цифрового телевидения
- Настройка ADSL-услуг и безопасности домашней сети в считанные минуты
- Wi-Fi для беспроводных ноутбуков



Быстрая
настройка
NetFriend

Бесплатная горячая линия ZyXEL:
(495) 542-8929, 8 (800) 200-8929
omni.zyxel.ru

ZyXEL

BOSTON
www.boston.ru

POLARIS (495) 755-5557
ОЛДИ (495) 105-0700
НИКС (495) 974-3333
Сетевая Лаборатория (495) 500-0305
Старт Мастер (495) 783-4242
Ф ЦЕНТР (495) 472-6401, 105-6447
ИКС-КОМ (495) 7-999-669

ЮСН Компьютерс (495) 755-8202
Компьютерные Технологии и Сервис (8152) 478-181
Прагма (846) 2701-701, 926-32-87
НЭТА (3832) 106-500
Владос (861) 210-1001
ДНС - Партнер Групп (4232) 499-071
Офисная техника (4212) 22-02-02

КОМПЬЮТЕР В СБОРКЕ

Игровая станция Kraftway Idea MC от компании Kraftway

Николай Арсеньев

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Компьютеры бывают настолько разные, что разобраться в их многообразии порой не представляется возможным. Но всегда нужно исходить из своих потребностей и возможностей — это позволит сразу же отсеять по меньшей мере половину претендентов. Кому-то нужна простая рабочая лошадка для серфинга в интернете, кому-то подавай максимально мощную и универсальную систему, а кому-то — идеальное соотношение цены, возможностей и производительности. К какому типу относится **Kraftway Idea MC**? А это мы сейчас и узнаем...

Встречают по одежке

Для домашней обстановки **Kraftway Idea MC** выглядит излишне строго и официально — его лучше спрятать подальше, но только не на пол. Ведь дополнительные USB-порты и аудиоразъемы находятся в самом низу, а чуть выше нахо-

Технические характеристики	
Корпус	Foxconn CasEdge TH-02 (USB, аудио, кард-ридер, FSP 350 Вт)
Процессор	Intel Pentium D 930 (Socket 775, 3,0 ГГц, 2x2 Мбайт)
Кулер	Стандартный
Материнская плата	MSI 945GM2-F (Intel 945G, Socket 775, ATX)
Память	2x512 Мбайт Hyundai DDR2 SDRAM 533 МГц
Видеокарта	Leadtek PX7600 GS 256 Мбайт B53 (PCI-E x16, NVIDIA GeForce 7600 GS)
Оптический привод	NEC ND-3550A (IDE)
Жесткий диск	Seagate Barracuda 7200.9 ST3160812AS 160 Гбайт (SATA, 8 Мбайт, 7200 об/мин)
Звук	Встроенный кодек
Дополнительно	MS Windows XP MCE 2005 Russian, пульт ДУ, клавиатура, мышь
Цена (\$)	1115

дится кард-ридер. От 3,5-дюймового дисководов было решено отказаться. Прибавить нечего, кроме того, что системный блок практически бесшумен, что особенно ценно в наше время (и это несмотря на установку штатного кулера для процессора **Pentium D 930**). Секрет прост — видеокарта **GeForce 7600 GS** полностью бесшумна.

На компьютер установленная русская версия **Windows XP MCE**, а в комплект поставки включен сертифицированный пульт ДУ. Раз так, то должен быть и тюнер, но его нет и в помине. Он предусмотрен как опция и обойдется в дополнительные \$70 (установка с выездом специалиста бесплатна). Объем жесткого диска 160 Гбайт — его хватит ненадолго, если вы так решите поставить тюнер и активно записывать телепередачи. Вполне резонно инженеры компании предусмотрели DVD-резак от компании **NEC**.

Кроме вышеупомянутого пульта ДУ, в коробке лежали фирменная клавиатура и мышь. Клавиатура оказалась вполне удобной, мышь максимально простая — форма классическая, две основных кнопки и колесо прокрутки.

А как же игры?

С играми все в порядке — процессор в меру мощный, гигабайта оперативной памяти играм все еще хватает за глаза, ну а мощности видеокарты **GeForce 7600 GS** достаточно для современных приложений. О заоблачных разрешениях и 4x-сглажи-

Игровые тесты

Far Cry 1.33 (Regulator)

Разрешение	1024x768	1280x1024	1600x1200
Max	73,8	59,2	44,4
Max + FSAA x2, AF x16	60,6	42,7	30,9

F.E.A.R. 1.04

Разрешение	1024x768	1280x960	1600x1200
Max	53	38	27
Max + FSAA x2, AF x16	40	28	20

Prey (Guru3D demo)

Разрешение	1024x768	1280x1024	1600x1200
Max	49,8	37,5	27,7
Max + FSAA x2, AF x16	45,3	31,4	23,0

Serious Sam 2 2.068.00 (Shield Generator28)

Разрешение	1024x768	1280x1024	1600x1200
Max	63,2	46,8	32,2
Max + FSAA x2, AF x16	47,9	33,6	22,8

Синтетические тесты

PCMark05 1.10

Overall		4693
CPU	Memory	HDD
4950	3791	5012
3DMark05 1.20		3999
3DMark06 1.02		2209

вании, конечно, лучше сразу забыть, но комфортно поиграть в тот же **F.E.A.R.** или **Prey** ничто не мешает.

Kraftway Idea MC — отлично сбалансированная и универсальная система. Вместе с компьютером дается гарантия на три года.

Чуть не забыли, рекомендуем добавить тюнер в комплектацию.

Благодарим за предоставленный для тестирования компьютер компанию **Kraftway** (www.kraftway.ru).



Протестируй флэшку!

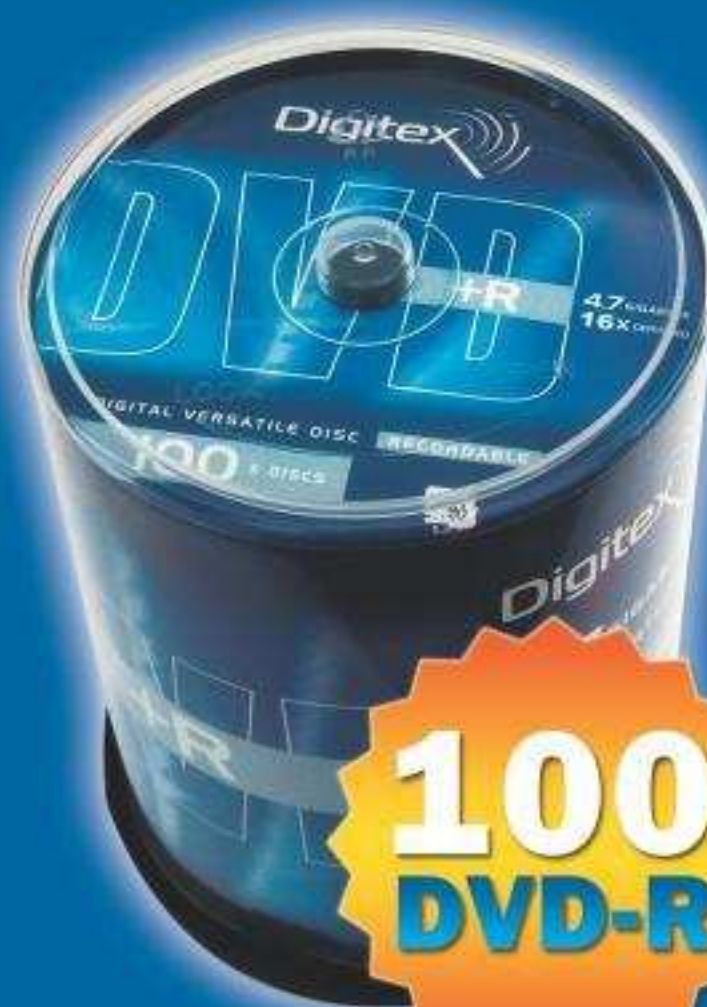
конкурс от компании Digitex



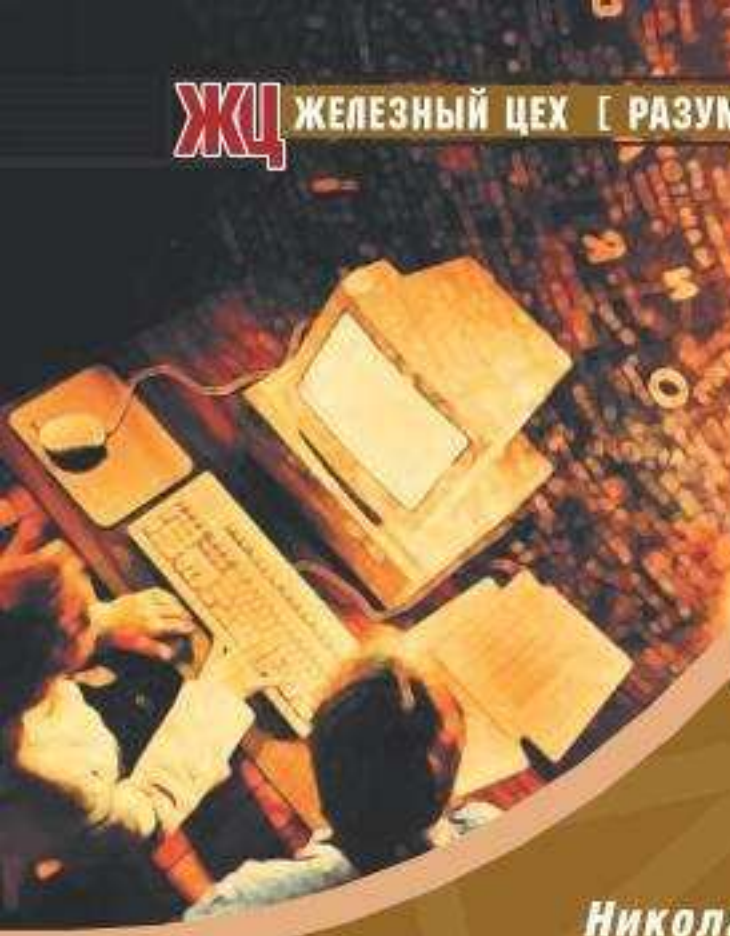
В быту и офисе наши любимые электронные устройства подстерегает множество опасностей, например разлитый кофе, падение на жесткий пол или тяжелый ботинок коллеги по работе. Компания **Digitex Europe Limited** представляет уникальную **USB-флэшку Soft & Strong**. Это устройство не тонет, не бьется и выдерживает нечеловеческие нагрузки!

Придумай самый интересный способ тестирования **USB-флэшки Digitex Soft & Strong** в быту. Вспомни, как погибли твои любимые USB-флэшки, и опиши, как бы ты хотел протестировать **USB-флэшку Digitex Soft & Strong** и проверить ее живучесть в быту. Способ тестирования должен быть легко реализуем и повторяем в домашних условиях. Присылай свои идеи до конца октября 2006 года на igromania@digitex-europe.com с пометкой в теме «**Конкурс «Игромании»**».

Авторы самых интересных способов тестирования и лучших историй получают в подарок от компании **Digitex** USB-флэшку **Soft & Strong** емкостью 2 GB и годовой запас дисков DVD-R! (100 штук).



Подведение итогов конкурса — в декабре 2006.



РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Николай Арсеньев

Со временем любой компьютер устаревает и начинает с трудом тянуть груз современных игр и программ. Такова жизнь — тут уж ничего не поделаешь. Однако это не означает, что за вполне разумные деньги нельзя построить систему, которая полтора-два года будет радовать вас своей стабильностью и производительностью. Для этого нужно всего ничего — подобрать сбалансированную конфигурацию. Этим и займемся.

Конфигурации подготовлены по ценам из прайс-листов www.ultracomp.ru, www.aldi.ru и pro.sunrise.ru.

Дешево и сердито (категория «Меньше \$700»). Эти компьютеры неплохо справятся с современными играми и подарят немало часов удовольствия от игры.

AMD Sempron 3000+ под Socket AM2 хотя и чуть слабее своего аналога под Socket 939, но все же смотрится предпочтительнее, ведь, перейдя на новый разъем, всегда можно заменить бюджетный Sempron на мощный Athlon 64 — что мы и предлагаем вам сделать по возможности (хорошему процессору — достойную

оправу). И мы нашли ее в лице **MSI K9N Neo-F** на базе **NVIDIA nForce 550**, где есть поддержка всех современных технологий и интерфейсов. Для **Celeron D 346** от Intel мы выбрали недорогую плату **ECS 945PL-A**. Как вы догадываетесь, она поддерживает двухъядерные **Pentium D** — очень рекомендуем сразу задуматься об установке **Pentium D 805**.

Из других нововведений отметим жесткий диск от **Hitachi** — он в меру производительный и тихий, также появился 17-дюймовый монитор **ViewSonic E70FSB**. Не забывайте заботиться о безопасности вашего компьютера, фильтр никогда не помешает — например, **Defender DFS-805** с функцией Master-Slave.

Смерть тормозам (категория «Меньше \$1000»). Эти игровые системы представляют собой мощные компьютеры, на которых можно играть в современные игры и не задумываться об апгрейде в ближайший год.

Кардинальных перемен не видать — потасовали системные платы, мониторы, жесткие диски и т. д. Для **Athlon 64 3000+** наш вы-

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon 64 FX-62 (Socket AM2, 2,8 ГГц, 2x512 Кбайт, BOX)	999,0
Кулер: Zalman CNPS 9500AM2 (Socket 754/939/AM2, 1350—2600 об/мин)	65,0
Материнская плата: ASUS M2N32-SLI Deluxe (Socket AM2, NVIDIA nForce590 SLI, DDR2-800, PCIE, SLI, IDE, SATA RAID, Sound, USB 2.0, GbLAN, ATX)	250,0
RAM: Corsair XMS2 TWIN2X2048-6400 DDR2 SDRAM PC2-6400 4x1024 Мбайт	500,0
Видеокарта: MSI NX7950GX2-T2D1GE 1024 Мбайт (PCIE, NVIDIA GeForce 7950 GX2, DVI, TV, Retail)	650,0
HDD: Western Digital Raptor WD1500ADFD 2x150 Гбайт (SATA, 10000 об/мин, 16 Мбайт)	640,0
Оптический привод: NEC ND-4571A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	45,0
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	8,0
Звуковая карта: Creative Sound Blaster X-Fi Fatal1ty (PCI, Retail)	220,0
Корпус: Thermaltake VC8000BWA Eureka FullTower (USB, FireWire, Audio, FAN, ATX)	180,0
Блок питания: Thermaltake Silent PurePower W0049RE (680 Вт, ATX, Retail)	130,0
Колонки: Creative GigaWorks ProGamer G500 (5x36 Вт сателлиты + 130 Вт сабвуфер)	250,0
Мышь: Logitech G5 Laser (2000 dpi, USB)	68,0
Клавиатура: Logitech G15 Retail (USB)	90,0
Монитор: NEC 20WGx2 (20 дюймов, 1680x1050, 6 мс)	710,0
Итого:	4805,0
Опция 1: ТВ-тюнер GoView PCI DVD 2 Deluxe	+106,0
Опция 2: ИБП IPPON SMART PROTECT Pro 2000VA (2000 вА)	+235,0
Со всеми наворотами:	5146,0

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Sempron 3000+ (Socket AM2, 1,6 ГГц, 256 Кбайт, OEM)	63,0
Кулер: Titan Data Cooler DC-K8A825Z (Socket 754/939/AM2, 2400 об/мин)	7,0
Материнская плата: MSI K9N Neo-F (Socket AM2, NVIDIA nForce 550, DDR2-800, PCIE, IDE, SATA RAID, Sound, USB, GbLAN, ATX)	83,0
RAM: Hynix DDR2 SDRAM PC2-5300 512 Мбайт	48,0
Видеокарта: Palit GeForce 7600 GS 256 Мбайт (PCIE x16, NVIDIA GeForce 7600 GS, DVI, TV-Out, Retail)	105,0
HDD: Hitachi Deskstar 7K250 HSHDT722516DLA380 160 Гбайт (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	70,0
Оптический привод: Samsung-Toshiba SH-W162C (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, OEM)	38,0
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	8,0
Корпус: Foxconn TLA-481 MiddleTower (Audio, FAN, Airduct, USB, 300 Вт FSP, ATX)	50,0
Колонки: Jetbalance JB-331 (2x15 Вт)	35,0
Мышь: A4Tech X-750BF Laser (2500 dpi, USB + PS/2)	22,0
Клавиатура: BTC-5211A (PS/2)	7,0
Монитор: ViewSonic E70FSB (17 дюймов, 1600x1200)	145,0
Итого:	681,0
Замена 1: AMD Athlon 64 3200+ (Socket AM2, 2,0 ГГц, 512 Кбайт, BOX)	+37,0
Замена 2: ASUS EN7600GT/Silent/2DHT 256 Мбайт (PCIE x16, NVIDIA GeForce 7600 GT, 2x DVI, TV-out, Retail)	+125,0
Замена 3: ViewSonic VX724 Silver-Black (17 дюймов, 1280x1024, 4 мс)	+145,0
Опция 1: Hynix DDR2 SDRAM PC2-5300 512 Мбайт	+48,0
Опция 2: ТВ/FM-тюнер AVerMedia AVerTV 505	+56,0
Опция 3: сетевой фильтр Defender DFS-805 (функция Master-Slave, 6 розеток)	+20,0
Со всеми наворотами:	1112,0

ДЕШЕВО И СЕРДИТО Intel

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Celeron D 346 (Socket 775, 3,06 ГГц, FSB 533 МГц, 256 Кбайт, OEM)	55,0
Кулер: GlacialTech Igloo 5600 Light (Socket 775, 2400 об/мин)	17,0
Материнская плата: ECS 945PL-A (Socket 775, Intel 945PL, DDR2-553, PCIE, SATA, Sound, USB, LAN, ATX)	85,0
RAM: Hynix DDR2 SDRAM PC2-5300 512 Мбайт	48,0
Видеокарта: Palit GeForce 7600 GS 256 Мбайт (PCIE x16, NVIDIA GeForce 7600 GS, DVI, TV-Out, Retail)	105,0
HDD: Hitachi Deskstar 7K250 HSHDT722516DLA380 160 Гбайт (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	70,0
Оптический привод: Samsung-Toshiba SH-W162C (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, OEM)	38,0
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	8,0
Корпус: Foxconn TLA-481 MiddleTower (Audio, FAN, Airduct, USB, 300 Вт FSP, ATX)	50,0
Колонки: Jetbalance JB-331 (2x15 Вт)	35,0
Мышь: A4Tech X-750BF Laser (2500 dpi, USB + PS/2)	22,0
Клавиатура: BTC-5211A (PS/2)	7,0
Монитор: ViewSonic E70FSB (17 дюймов, 1600x1200)	145,0
Итого:	685,0
Замена 1: Intel Pentium D 805 (Socket 775, 2,66 ГГц, FSB 533 МГц, 2x1 Мбайт, OEM)	+51,0
Замена 2: ASUS EN7600GT/Silent/2DHT 256 Мбайт (PCIE x16, NVIDIA GeForce 7600 GT, 2x DVI, TV-out, Retail)	+125,0
Замена 3: ViewSonic VX724 Silver-Black (17 дюймов, 1280x1024, 4 мс)	+145,0
Опция 1: Hynix DDR2 SDRAM PC2-5300 512 Мбайт	+48,0
Опция 2: ТВ/FM-тюнер AVerMedia AVerTV 505	+56,0
Опция 3: сетевой фильтр Defender DFS-805 (функция Master-Slave, 6 розеток)	+20,0
Со всеми наворотами:	1130,0

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon 64 3000+ (Socket 939, 1,8 ГГц, 512 Кбайт, OEM)	90,00
Кулер: Titan TTC-NK32TZ (Socket 754/939/AM2, 2200 об/мин)	19,00
Материнская плата: MSI K9N Neo-F (Socket AM2, NVIDIA nForce 550, DDR2-800, PCIE, IDE, SATA RAID, Sound, USB, GbLAN, ATX)	83,0
RAM: Hynix DDR2 SDRAM PC2-5300 2x512 Мбайт	96,0
Видеокарта: GIGABYTE GV-NX76G256D-RH 256 Мбайт (PCIE, NVIDIA GeForce 7600 GS, DVI, TV-out, Retail)	145,0
HDD: Western Digital Caviar SE 2500JS 250 Гбайт (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	88,0
Оптический привод: NEC ND-4571A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	45,0
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	8,0
Корпус: Foxconn TH-230 MiddleTower (USB, FireWire, Airduct, Fan, Audio, 350 Вт, ATX)	70,0
Колонки: Microlab SOLO-2 MK-3 (2x60 Вт)	70,0
Мышь: A4Tech X-750BF Laser (2500 dpi, USB + PS/2)	22,0
Клавиатура: Oklick 330M Multimedia (PS/2)	13,0
Монитор: BenQ FP71G+ (17 дюймов, 1280x1024, 8 мс)	220,0
Итого:	969,0
Замена 1: AMD Athlon 64 X2 3800+ (Socket AM2, 2,0 ГГц, 2x512 Кбайт, BOX)	+120,0
Замена 2: Sapphire Radeon X1800 GT02 512 Мбайт (PCIE, ATI Radeon X1800 GT0, 2x DVI, VIVO, Retail)	+145,0
Замена 3: BenQ FP93GX (17 дюймов, 1280x1024, 2 мс)	+140,0
Опция 1: ТВ/ФМ-тюнер GoView PCI DVD 2 Deluxe	+110,0
Опция 2: ИБП SVEN Power Pro 800 (800 вА)	+95,0
Со всеми наворотами:	1579,0

бор пал на уже знакомую материнку MSI K9N Neo-F, для Pentium D 805 отлично подойдет недорогая и в меру функциональная ECS 945P-A. Видеокарту выбрали бесшумную — GIGABYTE GV-NX76G256D-RH с системой охлаждения Silent-pipe. Любители мощного звука останутся довольны Microlab SOLO-2 MK-3. И ничего, что у нас не предусмотрено отдельная звуковая карта, — встроенные аудиокодеки пригодны и для музыки, и для игр.

Объема оперативной памяти и мощи процессора вполне достаточно для игр, разве что стоит подумать о более мощной видеокарте. Sapphire Radeon X1800 GT02 512 Мбайт станет отлич-

ным выбором до появления новых моделей от ATI и NVIDIA.

Займи, но купи (категория «Больше \$1000»). Здесь подобраны тяжеловесы с быстрыми процессорами и производительными видеокартами.

Мощный процессор, гигабайт оперативной памяти, емкий жесткий диск — все это есть в составленных нами конфигурациях. Но кое-что действительно выбивается из общей картины — для Pentium D 805 мы выбрали очень дорогую плату GIGABYTE GA-965P-DS3 на основе Intel P965. Зачем мы это сделали? Все просто — в продаже появились долгожданные процессоры Core 2, а именно модель с индексом E6300.

КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon 64 3200+ (Socket AM2, 2,0 ГГц, 512 Кбайт, BOX)	110,0
Кулер: Titan TTC-NK32TZ (Socket 754/939/AM2, 2200 об/мин)	19,00
Материнская плата: Biostar TForce550 (Socket AM2, NVIDIA nForce 550, DDR2-800, PCIE, IDE, SATA, Sound, USB, GbLAN, ATX)	110,0
RAM: Hynix DDR2 SDRAM PC2-5300 2x512 Мбайт	96,0
Видеокарта: Sapphire Radeon X1800 GT02 512 Мбайт (PCIE, ATI Radeon X1800 GT0, DVI, VIVO, Retail)	290,0
HDD: Seagate Barracuda 7200.10 ST3250820AS 250 Гбайт (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мбайт)	100,0
Оптический привод: NEC ND-4571A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	45,0
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	8,0
Звуковая карта: Creative Sound Blaster AUDIGY 4 (PCI, OEM)	50,0
Корпус: Sunbeam TRIO MiddleTower (USB, FireWire, Audio, 400 Вт, ATX)	100,0
Колонки: Microlab PRO-3 (2x45 Вт, пульт)	125,0
Мышь: Logitech MX400 Laser Mouse (USB + PS/2)	43,0
Клавиатура: Microsoft Natural Ergonomic Keyboard (USB)	30,0
Монитор: BenQ FP93GX (19 дюймов, 1280x1024, 2 мс)	360,0
Итого:	1486,0
Замена 1: AMD Athlon 64 X2 4600+ (Socket AM2, 2,4 ГГц, 2x512 Кбайт, BOX)	+190,0
Замена 2: Leadtek PX7900GTX-TD512 512 Мбайт (PCIE, NVIDIA GeForce 7900 GTX, 2x DVI, TV, Retail)	+210,0
Замена 3: Corsair XMS2 TWIN2X2048-6400 DDR2 SDRAM PC2-6400 2x1024 Мбайт	+154,0
Опция 1: ТВ-тюнер GoView PCI DVD 2 Deluxe	+110,0
Опция 2: ИБП IPPON SMART Power Pro 2000VA (2000 вА)	+130,0
Со всеми наворотами:	2280,0

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Pentium D 805 (Socket 775, 2,66 ГГц, FSB 533 МГц, 2x1 Мбайт, OEM)	115,0
Кулер: GlacialTech Igloo 5600 PWM (Socket 775, 600—3600 об/мин)	18,0
Материнская плата: ECS 945P-A (Socket 775, Intel 945P, DDR2-667, PCIE, SATA, Sound, USB, GbLAN, ATX, Retail)	88,0
RAM: Hynix DDR2 SDRAM PC2-5300 2x512 Мбайт	96,0
Видеокарта: GIGABYTE GV-NX76G256D-RH 256 Мбайт (PCIE, NVIDIA GeForce 7600 GS, DVI, TV-out, Retail)	145,0
HDD: Western Digital Caviar SE 2500JS 250 Гбайт (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	88,0
Оптический привод: NEC ND-4571A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	45,0
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	8,0
Корпус: Foxconn TH-230 MiddleTower (USB, FireWire, Airduct, Fan, Audio, 350 Вт, ATX)	70,0
Колонки: Microlab SOLO-2 MK-3 (2x60 Вт)	70,0
Мышь: A4Tech X-750BF Laser (2500 dpi, USB + PS/2)	22,0
Клавиатура: Oklick 330M Multimedia (PS/2)	13,0
Монитор: BenQ FP71G+ (17 дюймов, 1280x1024, 8 мс)	220,0
Итого:	998,0
Замена 1: Intel Pentium D 940 (Socket 775, 3,4 ГГц, FSB 800 МГц, 2x2 Мбайт, OEM)	+125,0
Замена 2: Sapphire Radeon X1800 GT02 512 Мбайт (PCIE, ATI Radeon X1800 GT0, 2x DVI, VIVO, Retail)	+145,0
Замена 3: BenQ FP93GX (17 дюймов, 1280x1024, 2 мс)	+140,0
Опция 1: ТВ/ФМ-тюнер GoView PCI DVD 2 Deluxe	+110,0
Опция 2: ИБП SVEN Power Pro 800 (800 вА)	+95,0
Со всеми наворотами:	1613,0

Процессор греется минимально, производительность высокая, а если еще и разогнать его... Для поклонников AMD предлагаем замену процессора на более мощный двухъядерный Athlon 64 X2 4600+. Вместе с этим в обоих случаях рекомендуем заменить память и поставить планки DDR2-800, а для полного счастья остается заменить видеокарту на NVIDIA GeForce 7900 GTX.

Тебя я видел во сне (Цена не ограничена). Мечтать не вредно...

Традиционно нашу подборку конфигураций заканчивает мощная геймерская система. На этот раз она действительно мощная — более ли менее просто можно

отыскать топовый процессор Athlon 64 FX-62 от AMD, чего не скажешь о Core 2 Extreme X6800. Далее по списку у нас четыре гигабайта оперативной памяти, два молниеносных WD Raptor на 150 Гбайт каждый и, конечно же, видеокарта-бутерброд GeForce 7950 GX2. Блок питания для всей этой начинки самый что ни на есть мощный — на 680 Вт. Чтобы температура основных компонентов оставалась в нормальных пределах, необходим большой и просторный корпус, например башня Eureka от Thermaltake. Не обойтись, конечно, без широкоформатного 20-дюймового монитора и акустики 5.1 — все это тоже включено! ■

КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ЗАЙМИ, НО КУПИ! intel

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Pentium D 805 (Socket 775, 2,66 ГГц, FSB 533 МГц, 2x1 Мбайт, OEM)	115,0
Кулер: Scythe Katana Cu (Socket 370/478/775/462/754/939, 1200—2500 об/мин)	30,0
Материнская плата: GIGABYTE GA-965P-DS3 (Socket 775, Intel P965, DDR2-800, PCIE, SATA RAID, Sound, USB, GbLAN, ATX, Retail)	180,0
RAM: Hynix DDR2 SDRAM PC2-5300 2x512 Мбайт	96,0
Видеокарта: Sapphire Radeon X1800 GT02 512 Мбайт (PCIE, ATI Radeon X1800 GT0, DVI, VIVO, Retail)	290,0
HDD: Seagate Barracuda 7200.10 ST3250820AS 250 Гбайт (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мбайт)	100,0
Оптический привод: NEC ND-4571A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	45,0
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	8,0
Звуковая карта: Creative Sound Blaster AUDIGY 4 (PCI, OEM)	50,0
Корпус: Sunbeam TRIO MiddleTower (USB, FireWire, Audio, 400 Вт, ATX)	100,0
Колонки: Microlab PRO-3 (2x45 Вт, пульт)	125,0
Мышь: Logitech MX400 Laser Mouse (USB + PS/2)	43,0
Клавиатура: Microsoft Natural Ergonomic Keyboard (USB)	30,0
Монитор: BenQ FP93GX (19 дюймов, 1280x1024, 2 мс)	360,0
Итого:	1572,0
Замена 1: Intel Core 2 Duo E6300 (Socket 775, 1,86 ГГц, FSB 1066 МГц, 2 Мбайт, OEM)	+125,0
Замена 2: Leadtek PX7900GTX-TD512 512 Мбайт (PCIE, NVIDIA GeForce 7900 GTX, 2x DVI, TV, Retail)	+210,0
Замена 3: Corsair XMS2 TWIN2X2048-6400 DDR2 SDRAM PC2-6400 2x1024 Мбайт	+154,0
Опция 1: ТВ-тюнер GoView PCI DVD 2 Deluxe	+110,0
Опция 2: ИБП IPPON SMART Power Pro 2000VA (2000 вА)	+130,0
Со всеми наворотами:	2301,0



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ЖЕЛЕЗО

24 часа в сутки мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться по мылу hot-line@igromania.ru



Недавно сделал последний (по крайней мере, я на это надеюсь) апгрейд в жизни своего компьютера. В число новых железок попали видеокарта GeForce FX5500, которая заменила старенькую GeForce 4 MX440, и дополнительный модуль памяти на 256 Мб. После этого выявился неприятный момент — процессор Athlon XP 1700+ стал греться гораздо сильнее. После долгой игры его температура поднимается до 52 градусов вместо прежних 39. Разгорячилась и материнская плата. С открытой крышкой корпуса все медленно, но верно приходит в норму. Хотелось бы узнать, насколько опасна такая температура?

Температура процессора, материнской платы и прочих устройств в системном блоке зависит от средней температуры воздуха внутри корпуса. Собственно, вместе они и формируют ее. В вашем случае она увеличилась после установки более мощной и горячей карты GeForce FX5500, модуль памяти также выделяет определенное количество тепла, ну и, конечно же, возросла нагрузка на блок питания. Все это и привело к повышению температуры внутри вашей системы.

На официальном сайте AMD заявлено, что максимальная рабочая температура Athlon XP 1700+ составляет 90 градусов. Ваши опасения напрасны, но стоит учитывать тот факт, что термодатчик показывает температуру ниже реальной. Как бы то ни было, следует подстраховаться и задуматься об установке более эффективного процессорного кулера и одного-двух вентиляторов внутри корпуса.



Прошу вашей помощи! После установки Nero 7 в папке «Мой компьютер» появилась мультимедиа-база Nero Scout. Как удалить ее — непонятно. В реестре я нашел несколько ключей и даже вычислил, где эта база находится: MediaLibraryNSE.dll. Но файл не удаляется, а менять реестр я не решился. Что можно сделать?

Да, многим не нравится надоедливый Nero Scout, но сама компания Ahead так гордится своим детищем, что не предусмотрела возможности его удаления.

Для начала необходимо зайти в свойства Nero Scout и убрать галочку с пункта «Отобразить Nero Scout в проводнике Windows». После этого надо «разрегистривать» MediaLibraryNSE.dll. Теперь зайдите в меню Пуск → Выполнить..., наберите `regsvr32 /u \"%COMMONPROGRAMFILES%\Ahead\Lib\MediaLibraryNSE.dll`. Перезагрузите компьютер — и надоедливый разведчик исчезнет.

Если же вы соскучитесь по нему и захотите увидеть его вновь, то снова заходите в меню Пуск → Выполнить..., но в этот раз наберите `regsvr32 \"%COMMONPROGRAMFILES%\Ahead\Lib\MediaLibraryNSE.dll`.

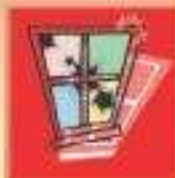


При каждом выходе в интернет появляется странная ошибка: «Сообщение от SYSTEM для ALERT на... (здесь стоит дата обнаружения ошибки) STOP! WINDOWS REQUIRES IMMEDIATE ATTENTION. Windows has found CRITICAL SYSTEM ERRORS». Далее идет предложение скачать программу для устранения ошибок, причем программы не всегда одинаковые — последний раз, например, нужно было скачать Doctor Cleaner, а перед этим — Registry Cleaner. Все бы ничего, но эти программы помогают лишь на время, потом ошибка появляется вновь. Что это за ошибка и как от нее можно избавиться? У меня Windows XP Professional.

Боюсь вас разочаровать, но вы зря потратили трафик на скачивание вышеуказанных программ: все эти сообщения не ошибка, а хитроумная рекламная уловка. Текст может быть разным, но смысл остается неизменным: «Внимание. Ваш компьютер в скором времени

отдаст концы из-за вирусов/ошибок/атак хакеров (нужное подчеркнуть). Чтобы этого не произошло, скачайте программу XXXXX». Обычно за фиктивное спасение компьютера просят некоторое вознаграждение. Способов распространения подобного рода сообщений много, и спасти от ненужных проблем может только бдительность.

Конкретно в вашем случае избавиться от надоедливых советов поможет отключение службы сообщений. Для этого зайдите в меню Пуск → Настройка → Панель управления → Администрирование → Службы. В появившемся окне в списке найдите «Службу сообщений», щелкните по ней два раза, в поле «Тип запуска» поставьте отключено.



При инсталляции программ и запуске Windows-приложений начала появляться ошибка. Вот ее текст: «Инструкция по адресу «0x77d3cefd» обратилась к памяти по адресу «0x77d3cefd». Память не может быть «written». Дальше появляются еще три ошибки. Работать стало почти невозможно.

В последнее время в редакцию приходит много похожих писем. Причины появления ошибки могут быть самыми разными: установка криво написанной программы, некорректная работа Windows Installer, инсталляция различных оптимизаторов памяти, переустановка системы.

Займемся лечением вашего компьютера:

— Зайдите в меню Пуск → Выполнить..., введите `sfc /scannow`. Windows начнет проверку целостности системных библиотек (dll) и исправит их, если они повреждены. Если после этого ошибка повторяется, то есть еще один рецепт.

— Зайдите на сайт www.microsoft.com в раздел Downloads → System. Там найдите Windows Installer версии 3.0 или 3.1. Скачайте и запустите один из них. В случае, если установка одной версии не помогла, пробуйте другую. Надеемся, поможет, иначе придется переустанавливать систему.



У меня, похоже, засел червь. В списке автозагрузки появился пункт optimize, в процессах optimize.exe, а еще я обнаружил папку C:\Program Files\Internet optimizer\ с файлом optimizer.exe, причем он там один и весит всего 10 Кб. Скажите, что это и как удалить его из системы?

Нет, это не червь, но очень близко — это троянец. В «Лаборатории Касперского» его еще называют Trojan-Downloader.Win32.Dyfuca.ei. Полностью удалить троян можно, установив антивирус и обновив для него базы, но можно справиться с ним и вручную. Для этого нужно:

- в диспетчере задач завершить процесс optimize.exe;
- удалить следующие ключи реестра:
 - [HKCU\Software\SaferScan]
 - [HKCU\Software\IST]
 - [HKCU\Software\ISTbar]
 - [HKCU\Software\ISTsvc]
 - [HKLM\Software\SAcc]
 - [HKLM\Software\Policies\Microsoft\Windows\Safer]
 - [HKCR\IstBar.BarObj]
 - [HKCR\CLSID\{FAA356E4-D317-42a6-AB41-A3021C6E7D52}]
- удалить в ключе автозапуска системного реестра:
 - [HKLM\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run] «Internet Optimizer»
- удалить папку C:\Program Files\Internet optimizer\

После всего этого не помешает пройтись по своей системе антивирусом или Ad-Aware. Впрочем, это никогда не помешает...



У меня возникла проблема: после переустановки системы перестали проигрываться видеофайлы в Windows Media Player и Winamp. Причем если в avi-файлах проигрывается только звук, то при попытке воспроизвести mov-файлы вываливается ошибка: «Требуемый класс отсутствует в ClassFactory».

Проблема известная. Ответ посвящается вам, а также всем тем, у кого видео проигрывается вверх тормашками или при воспроизведении выводится зеленый экран. Все дело в кодеках. Кодеки — это библиотеки, служащие для кодирования и декодирования аудио- и видеoinформации. Суть проблемы проста до безобразия — в системе нет необходимых кодеков. Другие возможные причины: изначально неправильное кодирование видеофайла, неправильные настройки кодеков, конфликт проигрывателя с конкретным кодеком.

Во всех этих случаях мы рекомендуем удалить старые кодеки и сторонние плееры и установить все заново. Лучшим набором кодеков, на наш взгляд, является **K-Lite Codec Pack** (есть на диске каждого номера в разделе «Софт» → «Игроманский стандарт»). Главные его достоинства — стабильность, функциональность и бесплатность. Установив версию K-Lite Codec Pack, вы получите кодеки и плееры, умеющие проигрывать 99% видео- и аудиофайлов!



Объясните, пожалуйста, почему у меня в современных играх через некоторое время на экране появляется рябь, разные объекты трансформируются, а через некоторое время компьютер вообще намертво зависает? Система такая: видеокарта Sparkle GeForce 6600 GT 128 Мб, материнская плата ASUS P4P800, процессор Intel Celeron 2,80 ГГц, ОС Microsoft Windows XP Home Edition SP2.

Появление артефактов и последующее зависание компьютера свидетельствует о перегреве видеокарты. Часто эта проблема проявляется при ее разгоне, но здесь, похоже, дело в другом. Стандартный кулер, установленный компанией Sparkle, не справляется с задачей — может, не работает вентилятор, а может, внутри корпуса просто очень высокая температура. Также стоит учитывать, что чипы памяти не имеют радиаторов вовсе.

Решить проблему можно установкой более эффективного кулера для видеокарты — например, Zalman VF700-Cu или VF900-Cu. Они не только помогут избавиться от перегрева, но и значительно увеличат разгонный потенциал карты (чем GeForce 6600 GT и славится). Правда, за это удовольствие придется выложить минимум \$25 (младшая модель). В крайнем случае, просто держите корпус компьютера открытым.



После полной переустановки Windows XP в папках старой учетной записи, на которых стоял пароль, остались нужные мне файлы, но из теперешней учетной записи я не могу зайти в них. Выдается сообщение: «Нет доступа к папке. Отказано в доступе». Можно как-нибудь получить доступ к файлам?

Все зависит от того, было ли включено у вас в свойствах папок шифрование. Если да, то получить доступ к ним практически невозможно. Если же шифрование не было включено, то достаточно иметь учетную запись с правами администратора и минуту терпения.

Итак, сначала войдите в систему под учетной записью с правами администратора, сделайте следующую последовательность действий:

- выберите в окне проводника меню **Сервис** → **Свойства папки**;
- во вкладке «Вид» уберите галочку с «Отображать простой вид папок»;
- нажмите правой кнопкой мыши на нужной вам папке и в ее свойствах перейдите на вкладку «Безопасность»;
- нажав на кнопку «Дополнительно», перейдите на вкладку «Владелец»;
- замените текущего владельца на свою учетную запись из списка. Подтвердите действие;

СОВЕТ ОТ ЧИТАТЕЛЯ

В этом номере предлагаем вам совет от нашего читателя и советника, известного под ником Elf.



Если в оптическом приводе стоит диск и вы открываете «Мой компьютер», привод начинает раскручиваться, что существенно замедляет процесс работы. Чтобы заставить систему обращаться к диску только тогда, когда вы действительно его хотите запустить, надо создать параметр типа DWORD — Autorun со значением 0 — в разделе HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\CDRom.

Примечание от Д. Горячева: выше был описан способ отключения автозапуска всех типов компакт-дисков. Но многих интересует, как же эту опцию включить! Собственно, Elf почти ответил на вопрос — просто замените параметр Autorun на значение 1. Причиной отключения автозапуска могут служить программы, эмулирующие устройства чтения/записи компакт-дисков (Alcohol 120%, DAEMON Tools и др.).

Еще немного дополним совет и расскажем, как отключить автозапуск флэш-дисков: добавьте строковый параметр «*.» с пустым значением в раздел реестра HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\AutoplayHandlers\CancelAutoplay\Files. Перезагрузите компьютер.

Автозапуск как таковой можно выключить путем остановки службы «**Определение оборудования оболочки**». Зайдите в меню **Пуск** → **Настройка** → **Панель управления** → **Администрирование** → **Службы** и выберите там соответствующий сервис. Остановить службу просто — нажмите кнопку «Стоп». Для полного отключения службы в пункте «Тип запуска» выберите режим «Отключено».

— после этого опять откройте свойства этой папки, на вкладке «Безопасность» удалите всех пользователей и добавьте «Все» или «Администраторы»;

— для добавленных групп в «Разрешениях» не забудьте установить «Полный доступ».



Когда я кликаю правой кнопкой мыши на какой-нибудь файл и в появившемся списке выбираю «Открыть с помощью/Выбор программы...», компьютер, вместо того чтобы предложить список программ, пытается открыть этот файл «Блокнотом».

Как это исправить?

Чтобы все исправить, нужно зайти в редактор реестра (**Пуск** → **Выполнить...**, введите слово **regedit**). После этого следуйте в раздел HKEY_CLASSES_ROOT\Unknown\shell\open\command. Там найдете параметр со значением ...NOTEPAD.EXE %1. Удалите его. Теперь в разделе HKEY_CLASSES_ROOT\Unknown\shell\ останется только подраздел openas\command, в котором должен быть параметр со значением %SystemRoot%\system32\rundll32.exe %SystemRoot%\system32\shell32.dll,OpenAs_RunDLL %1. Если он отсутствует — создайте его.

Вопросы по SMS

Отныне и на веки вечные вы сможете задавать нам свои вопросы не только по электронной почте, но и по SMS. Свои сообщения шлите на номер 1121 с префиксом «hard» (то есть в начале сообщения вы должны ввести слово «hard» без кавычек и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого SMS — 10 центов.

Практика

ЗАЭМУЛИРУЙ ЭТО — 2:
ТЕНИ ПРОШЛОГО
ОБЗОР ТЕКУЩЕЙ
СИТУАЦИИ НА ЭМУ-СЦЕНЕ

Тринадцать номеров назад (в сентябрьском номере «Игромании» за 2005 год) мы опубликовали большой обзор эмуляторов практически для всех игровых платформ. Настало время вернуться к этой теме, благо повод нашелся очень даже хороший — ситуация с эмуляторами PlayStation 2 изменилась в лучшую сторону. Но об этом мы поговорим чуть позже, а для начала...

РЕТРОСПЕКТИВА

Мы не будем, как в прошлый раз, заглядывать далеко в прошлое, а ограничимся обзором эмуляторов самых популярных в нашей стране консолей. Но прежде всего проведем краткий инструктаж для новичков. Эмулятор в нашем случае — это программа, которая позволяет запускать на компьютере приставочные игры.

Если в детстве у вас была «Денди» (NES в Америке, Famicom в Японии) или «Сегга» (Sega Mega Drive или Genesis), вы отлично знаете, что игры для старых приставок выходили на специальных картриджах. Засунуть их в компьютер напрямую при всем желании не получится. Поэтому вам понадобится дампы (или ром) нужной игры для запуска ее на эмуляторе. Дампы можно легко найти в Сети (см. мини-путеводитель «новичку на заметку»), но учтите одну вещь: запускать на эмуляторе игру, не имея ее лицензионной копии, противозаконно.

С дисковыми приставками все гораздо проще: вставляете диск в привод компьютера, запускаете эмулятор и играете. Для работы эмулятора в этом случае понадобится оригинальный биос консоли. Биосы тоже можно найти в интернете, но ситуация с ними такая же, как с ромами: не имея самой приставки, использовать биос от нее незаконно. По этим же причинам на наших DVD вы не найдете ни биосов, ни игр. Бомбардировать нас письмами с просьбами выложить их на диск бесполезно — все это добро вам придется искать самим (и «Гугл» вам в помощь).

Обзор начнем с народной (и первой по-настоящему массовой) приставки «Денди». Но-



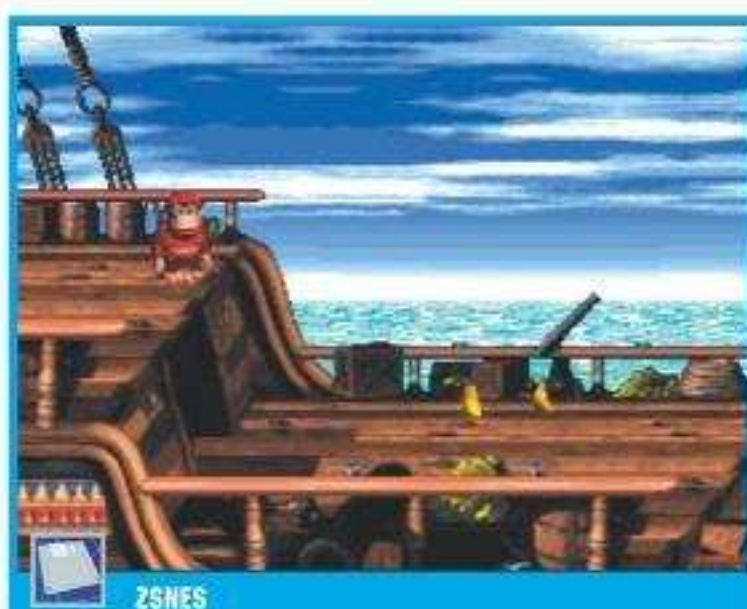
стальгия прям накатывает: «Марио», «Танчики», «Чебурашки-ниндзя»... Кто в свое время круглые сутки зависал с друзьями в **Battle City**, тот поймет. Остальным же рекомендуем установить эмулятор **FCE Ultra MM**. Это, наверное, лучший эмулятор NES: то, что не запустится на нем, вряд ли пойдет на чем-нибудь еще. Из дополнительных возможностей — поддержка архивов формата ZIP, сохранений в любом месте игры (эта фишка есть у каждого хорошего эмулятора), улучшенная графика и эмуляция светового пистолета (посредством мышки).

Чуть менее навороченный, но удобный и быстрый эмулятор «Денди» — **Nestopia**. По совместимости он лишь чуть-чуть уступает FCE Ultra MM.

С эмуляторами Sega Mega Drive 2 и **Super Nintendo** все обстоит тоже очень хорошо. Работают они с полной скоростью, без глюков и запускают почти все игры. Два лучших эмулятора «Сегги» — **Gens** и **Kega Fusion**. Gens — самый совместимый, а Kega Fusion эмулирует не только Mega Drive 2, но и целый ворох других систем от Sega: **Sega 32X**, **Sega CD**, **Mega CD**, **Master System**, **Game Gear**, **SG-1000** и **SC-3000**.

Что касается Super Nintendo, то здесь все по-прежнему (и вряд ли уже когда-нибудь изменится): **ZSNES** — самый лучший, с отличными графическими фильтрами и богатыми настройками; **SNES9X** — попроще, но зато подцепляет те немногие игры, что не идут на ZSNES. Super Nintendo была чрезвычайно мощной для своего времени системой, и даже сейчас многие игры смотрятся весьма солидно (**Donkey Kong Country** и **Killer Instinct**, например).

Преемницей SNES стала **Nintendo 64**, хотя той же популярности она добиться не смогла (вышла **PS One**, и Nintendo 64 тихомирно скончалась). Тем не менее для этой консоли было выпущено немало хитов, по-



играть в которые можно с помощью эмулятора **Project64**.

В прошлогодней статье мы упустили из виду одну незаслуженно забытую приставку — **Neo-Geo CD**. Игры для нее — стопроцентное, концентрированное аркадное счастье. Можно сказать так: если вы никогда не пробовали эти игры, значит, вы не знаете, что такое настоящая аркада. Великолепная двумерная графика, сногшибательная анимация, отличная музыка, срывающий крышу геймплей — вот что такое Neo-Geo. Потренировать спинной мозг можно, используя эмулятор **Nebula**. Для его работы, правда, понадобится биос, причем нигде в инструкции не написано, куда его класть. Поэтому подскажем сами: все файлы биоса Neo-Geo нужно запаковать в архив **neogeo.zip** и положить в папку **roms**. Биос Neo-Geo CD в виде архива **neocd.zip** кладется туда же.

Еще две консоли-неудачницы — **Sega Saturn** и **Sega Dreamcast** — появились не в то время и не в том месте. Почти всем они были хороши и шедевральными играми для них создано немало, но... не сложилось. Эмулятор Sega Saturn остался, похоже, один-единственный — это **SSF**. Разработчики до сих пор продолжают его совершенствовать. Сейчас эмулятор совместим с большинством



CHANKAST ПО-ПРЕЖНЕМУ ОСТАЕТСЯ ЕДИНСТВЕННЫМ ПОЛНОЦЕННЫМ ЭМУЛЯТОРОМ 128-БИТНЫХ ПРИСТАВОК.



Оригинальный MAME не имеет интерфейса (работает из командной строки), но в Сети

www.shedevr.org.ru — сайт группы

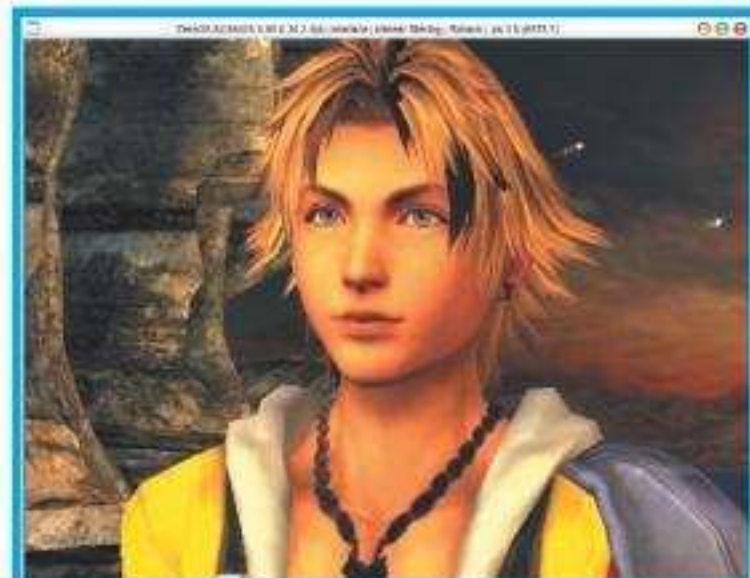
PCSK2 БЕЗ ПРОБЛЕМ ЗАПУСКАЕТ FINAL FANTASY X. НО БАГОВ НРИ ЭТОМ...



Учтите, что все программы для PSP можно запустить, **только** если на вашей консоли установлена **прошивка версии 1.5 или ниже**. На других прошивках ничего не получится!



Ладно, не будем больше вас томить. Расскажем о **PCSX2** — единственном рабочем эмуляторе PS2. За прошедший год вышла (3 июля 2006 года) всего одна новая версия под номером 0.9.1. Но зато какая! Скорость работы увеличилась минимум в три раза.





KINGDOM HEARTS ВО ВСЕЙ СВОЕЙ КРАСЕ.

Как обстояло дело с эмуляцией PS2 год назад? Хотя что-то показывали (меню, экран загрузки) довольно много игр, но до геймплея доходила лишь десятая их часть. Скорость же была ужасной: 1—5 кадров в секунду. Даже если очень хочется, играть с таким fps было просто нереально. Добавим сюда миллион багов и практически полное отсутствие звука — и получим довольно печальную картину.

Сейчас же самое малое, что вы получите (если игра запустится), около 8—10 кадров в секунду. На такой скорости работает, например, **Resident Evil 4**. Во время заставок fps вырастает до 25—30 кадров, что уже очень неплохо. Если же брать в среднем, счетчик кадров сейчас держится на отметке 15—20. Согласитесь, это уже много лучше, нежели 1—5 кадров в секунду.

И такие показатели далеко не предел мечтаний. Недавно появился графический плагин **ZeroGS 0.95.2** с поддержкой двоядерных процессоров. Благодаря грамотному разделению обязанностей между ядрами некоторые игры почти все время выдают максимально возможную скорость. **Final Fantasy X** на новом плагине просто летает: 35—128 (!) кадров в секунду! Если бы не баги (о них речь пойдет чуть ниже), то ее можно было бы комфортно пройти от начала и до конца.

А вот **Disgaea: Hour of Darkness** идет на полной скорости все время даже на одноядерных процессорах. Со звуком, без глю-



ЭМУЛЯТОР В КАРМАНЕ

Как вы, наверное, заметили, в статье ни слова не было сказано об эмуляции портативных систем — **PlayStation Portable**, **Nintendo DS** и **Game Boy Advance**. Расставим все закорючки над i. Эмулятора PSP не существует в природе. Эмулятор NDS, а по совместительству и GBA, называется **no\$gba**. Но NDS он эмулирует постольку-поскольку: запускает пару игр и не более того. Лучшим эмулятором Game Boy и Game Boy Advance является **VisualBoyAdvance**. Работает с полной скоростью и запускает почти все игры. Точка.

Гораздо интереснее смотрятся эмуляторы различных приставок для карманных систем. Что касается NDS, то для нее только-только начинают появляться первые эмуляторы и они не представляют особого интереса.

А вот на PSP эму-сцена движется вперед семимильными шагами. Перечислим все стоящие эмуляторы для этой системы:

Daedalus — эмулятор Nintendo 64; скорость работы игр оставляет желать, но проект активно развивается;

DGEN for PSP — лучший эмулятор Sega Mega Drive 2 на PSP;

Homer's RIN — эмулятор Game Boy Color;

Neo-Geo CDZ — эмулятор Neo-Geo CD; приличная скорость, отличная совместимость;

NesterJ — эмулятор NES;

PSPVBA — развивающийся эмулятор Game Boy Advance; работает медленно, но стабильно;

snes9xTYL — наверное, самый популярный эмулятор для PSP; превращает консоль в переносную Super Nintendo;

ScummVM-PSP — эмулятор движка ста-

ков — почти идеально. Игру можно пройти полностью.

Еще один пример — **Kingdom Hearts**. Иногда игра зависает, но в целом работает очень хорошо. Есть звук и видеоролики, скорость — не ниже 15 кадров в секунду, 25—30 в среднем.

Ну а теперь, как водится, о грустном. Несмотря на такие успехи, нормально поиграть на эмуляторе не получится. Во-первых, из-за низкой скорости: она все-таки еще маловата для комфортной игры. Во-вторых, из-за проблем со звуком и видеороликами. Игра может зависнуть в любой момент (**Final Fantasy X** очень любит так делать), поэтому приходится каждую минуту сохраняться. О каком удовольствии может идти речь при таком положении дел?



no\$gba плохо справляется с играми для Nintendo DS, зато Game Boy Advance эмулирует безупречно.

рых квестов. Позволяет сыграть на PSP в такие шедевры прошлого, как **Full Throttle**, **Sam & Max: Hit the Road**, **Day of the Tentacle**, **Broken Sword 2: The Smoking Mirror** и многие другие. Полный список поддерживаемых игр, а также версии эмулятора для других платформ (в том числе для мобильных телефонов и КПК) ищите на официальном сайте проекта — www.scummvm.org.



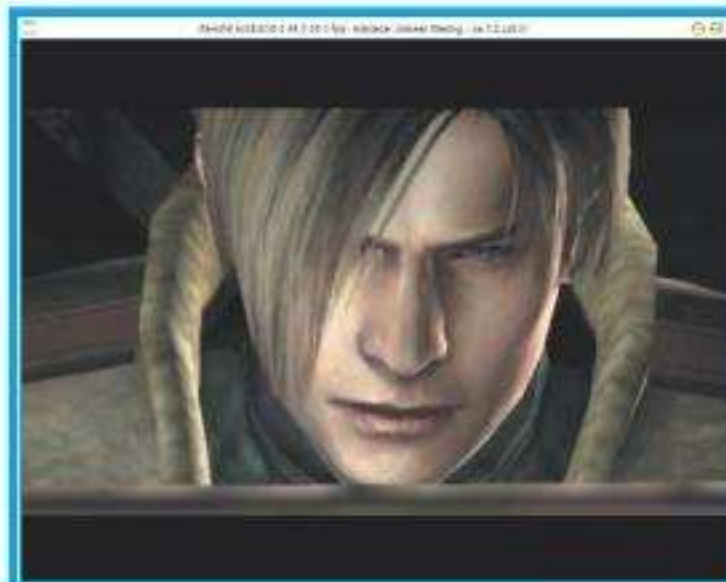
VISUALBOYADVANCE



Тем не менее в будущее можно смотреть с оптимизмом. Самое главное, что работа над эмулятором идет, заинтересованность публики в проекте огромная. Если **PCSX2** не забросят на полпути, вполне возможно появление нормального эмулятора PS2. Правда, случится это, по самым оптимистичным прогнозам, не раньше чем через пару лет — уж очень много работы еще предстоит сделать. Поэтому статью мы закончим дежурной, но очень правильной фразой: если вы действительно заинтересованы в какой-нибудь современной приставке (Xbox, GameCube, PS2 или Xbox 360), просто купите ее и избавьте себя тем самым от лишних хлопот. PS2, например, сейчас стоит всего-навсего \$150. ■



RESIDENT EVIL 4 НА PCSX2.



EX MACHINA

МЕРИДИАН 113



НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

© 2006 Targem © 2006 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит". По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 780-90-91, e-mail buka@buka.ru. Компания "Бука", 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2)

NIVAL
TARGEM STUDIO

TARGEM
GAMES

бука
BUKA ENTERTAINMENT

Практика

VISTAVKA
ДОСТИЖЕНИЙ
ОБЗОР БЕТА-ВЕРСИИ
WINDOWS VISTA

Windows Vista (в девичестве **Longhorn**) — самый большой долгострой в истории **Microsoft** — медленно, но верно движется к релизу. Это эпохальное событие должно произойти как раз тогда, когда все цивилизованное человечество слегка придет в себя после бурных новогодних праздников.

Раз близится релиз, стало быть, появляются все новые и новые бета-версии **Windows Vista** (совсем скоро должен нагрянуть **Release Candidate 1**, то есть уже почти финалка). Прогнорировать их мы просто не имели права. Поэтому, раздобыв наисвежайший (на момент написания статьи) билд «Висты», мы приступили к ее всестороннему изучению.

Сразу оговоримся, что систему мы рассматривали глазами обычного пользователя, а не сисадмина или какого-нибудь IT-специалиста с кучей непонятных терминов в голове.

С ЧЕГО НАЧИНАЕТСЯ LOADING

С чего начинается **Vista**? А вот и не с установки, этим мы займемся чуть позже. Начинается она с системных требований. Минимальные требования таковы: процессор 1 ГГц, 512 Мб оперативной памяти, видеокарта с поддержкой **DirectX 9** и 15 Гб свободного места на жестком диске (на деле свежее установленная «Виста» занимает около 7 Гб).

Установка системы настолько проста, что с ней справится даже последний ламер. Инсталлятор встречает нас красивым меню, где нужно указать тип установки, диск, на котором будет прописана **Vista**, язык и ваше географическое положение. Если ваш винчестер подключен каким-то мудреным способом (через **RAID**-контроллер, например) и для его работы нужны драйверы, то запустить их можно прямо с диска (**Win XP** непременно требовала дискету). Все, больше от вас ничего не требуется. Процесс установки полностью автома-

тизирован и занимает от 20 до 40 минут. Затем вас попросят создать учетную запись администратора и пустят в систему.

Самое первое впечатление можно выразить одним словом: **вау!** Новые курсоры (вместо песочных часов там теперь кольцо с бегающим «светлячком»), блестящие кнопочки, тени, анимация, прозрачные окошки — все здесь настолько гламурно, что просто завораживает.

Кстати, знакомьтесь: это **Aero Glass**, самый навороченный вариант оформления **Vista**. Именно для него нужна хорошая видеокарта. Конечно, можно отключить эффекты и остаться один на один с унылым, но практичным интерфейсом **Win 2000**, но делать этого, честно говоря, не хочется.

Помимо внешних красот есть у **Aero Glass** и другие полезные свойства. Во-первых, интерфейс устроен так, что при смене разрешения экрана графические объекты и шрифты остаются прежнего размера. Это решает извечную проблему, когда на высоких разрешениях мы получали плохочитаемые тексты. Теперь текст, набранный 12-м кеглем (например), будет выглядеть одинаково при любых настройках изображения.

Во-вторых, обновилось меню переключения задач. Вызывается оно нажатием клавиш **Win + Tab** (а не **Alt + Tab**). Окна всех программ в этом случае выстраиваются в трехмерном пространстве друг за дружкой, и их содержание отображается в реальном времени. Очень удобно и наглядно.

Налюбовавшись красотами, начинаем потихоньку осваиваться. Первым делом разбираемся с боковой панелью. Доступных опций на ней пока немного, а действительно нужные можно пересчитать по пальцам одной руки: **RSS**-агрегатор, монитор загрузки центрального процессора и памяти, часы и, в перспективе, календарик (сейчас он почему-то не работает). Ближе к релизу панель наверняка доведут до ума, но пока она представляется нам почти бесполезной.

Далее идет «Проводник». Тут нас ждут заметные изменения по сравнению с **Win XP**. В правом верхнем углу расположена строка поиска. Это местный аналог **Google Desktop**. То есть искать он умеет и по именам файлов, и по их содержанию, причем не только на локальных дисках, но и на сетевых и, само-

собой, в интернете. Поиск начинается уже при вводе запроса, так что, оторвавшись от клавиатуры, можно сразу увидеть результат.

В центре окна, как и раньше, отображаются файлы и папки, а вот панель с информацией переехала вниз. Слева можно разместить древо папок и любимые ссылки, а справа — панель предпросмотра.

Скорость и стабильность работы «Проводника» оставила двойственное впечатление. При обычном серфинге по дискам он просто летает, а при построении эскизов медиафайлов — жутко тормозит. Ну и падает стабильно раз в час-два, временами без всяких причин (впрочем, после падения он быстро перезапускается). Спешим все это безобразие на издержки бета-версии.

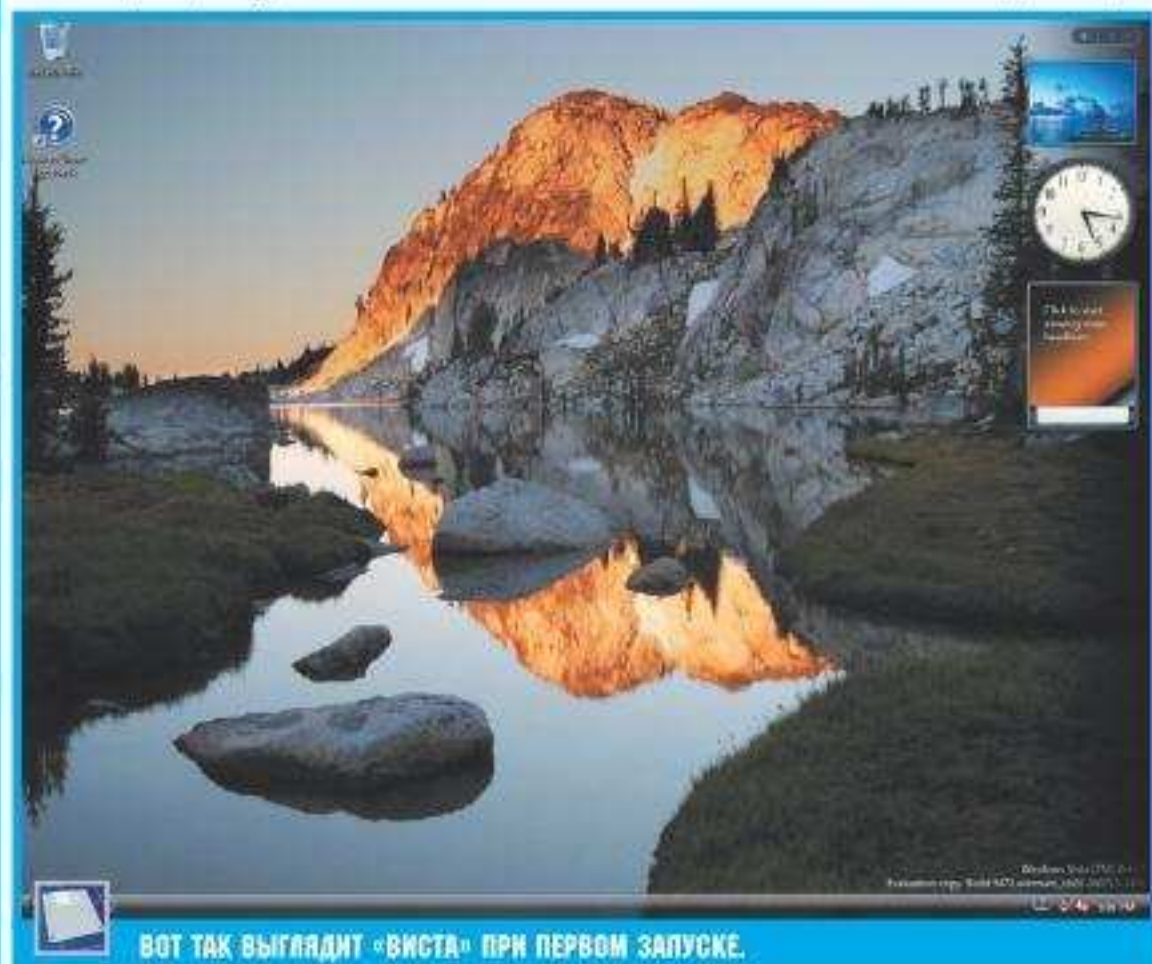
А ОНО НАМ НАДО?

Самая главная причина, по которой люди не хотят переходить со старой системы на новую, — несовместимость с любимыми программами. **Vista** — не исключение. Проблемы начинаются уже с драйверов. Система не распознает ни одной звуковой карты (даже известную **Creative X-Fi**), также у нас не установился **ADSL**-модем.

В первом случае пришлось качать бета-версию драйверов с официального сайта **Creative**, а во втором нам помог менеджер совместимости программ. Эта замечательная штука запустила инсталлятор в режиме совместимости с **Win XP**, и «дрова» установились безо всяких проблем.

С софтом почти то же самое. Многие программы отказываются корректно работать в новой системе. В этом случае после установки вылезает тот самый менеджер с чудеснейшим сообщением: «*Похоже, программа была установлена неправильно. Хотите попробовать еще разок, только теперь с рекомендованными параметрами?*» Самое смешное, что помогает, причем всегда. Вообще же, это напоминает какой-то хитрый маркетинговый ход (ведь можно было и с первого раза все установить). Мол, у нас такая вся из себя новая система, но мы все равно заставим работать на ней ваши старые программы. Тем не менее впечатляет.

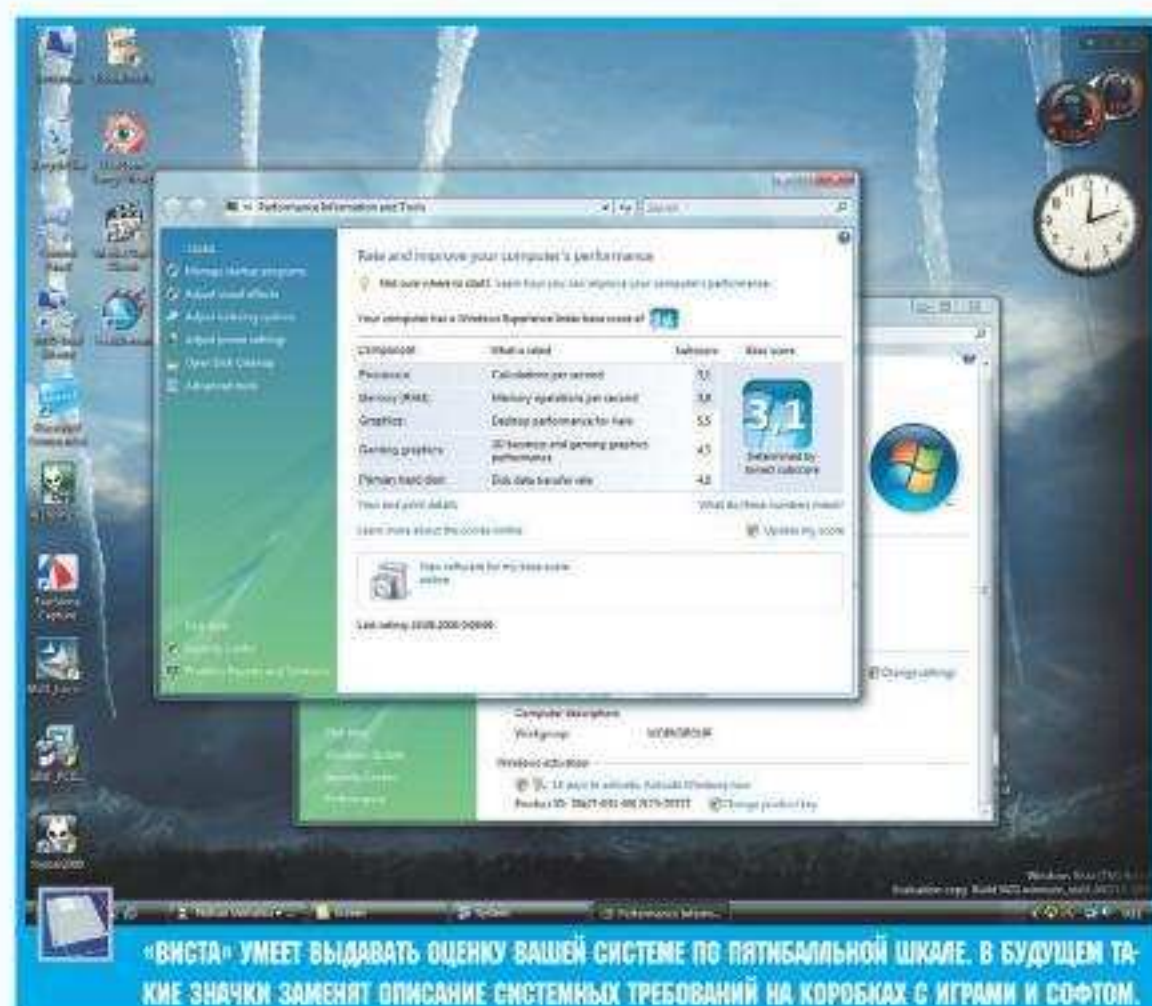
Конечно, иногда бывает, что возжеленное окошко не появляется, а программа все равно не хочет заводится. Тогда **Vista** попытает-



ВОТ ТАК ВЫГЛЯДИТ «ВИСТА» ПРИ ПЕРВОМ ЗАПУСКЕ.



«ПРОВОДНИК».



«ВИСТА» УМЕЕТ ВЫДАВАТЬ ОЦЕНКУ ВАШЕЙ СИСТЕМЕ ПО ПЯТИБАЛЛЬНОЙ ШКАЛЕ. В БУДУЩЕМ ТАКИЕ ЗНАЧКИ ЗАМЕНЯТ ОПИСАНИЕ СИСТЕМНЫХ ТРЕБОВАНИЙ НА КОРОБКАХ С ИГРАМИ И СОФТОМ.

ся найти решение проблемы в Сети, на специальном сервере. Сервис потенциально весьма полезный, хотя все зависит от реализации. Пока оценить его прелести не удалось: он банально не работает.

Проблемы совместимости возникают из-за нового ядра операционки. Оно хоть и основано на Win XP, но все-таки заметно от него отличается. Многие драйверы, которые раньше работали в kernel-режиме (то есть с ядром системы), сейчас не имеют к нему доступа. Сделано это в целях безопасности: если какой-то драйвер вдруг упадет, с «Вистой» ничего не случится. Еще один бонус: не нужно будет перезагружать систему после установки новых драйверов.

Вообще, у «Висты» немало нововведений, не заметных на первый взгляд, но делающих работу удобнее и быстрее. Практически с нуля написан сетевой протокол: по словам представителей Microsoft, он стал более устойчивым и шустрим. Насчет устойчивости ничего сказать не можем, а вот скорость передачи данных действительно выше. Особенно это заметно на высокоскоростных соединениях.

Быстро замечаешь и еще один приятный факт: сильно выросло качество звука. Глубокий, кристально чистый — просто блеск, заслушаться можно. Объясняется это тем, что «Виста» обрабатывает звук в 32-битном режиме, а не в 16-битном, как было в Win XP. Плюс к этому появилась возможность регулировать громкость отдельно для каждого приложения. Есть во всем этом и минус: Vista не поддерживает аппаратного ускорения звука, то есть за качество придется расплачиваться скоростью. Но, на наш взгляд, оно того стоит.

Менее очевидное нововведение — технология **Superfetch**. Уже через несколько часов работы замечаешь, что Vista работает *плавнее* Win XP. Не быстрее, а именно плавнее. Раньше после выхода из какой-нибудь ресурсоемкой игры, мы зачастую ничего не могли сделать в течение 15-30 секунд — Windows бешено насиловала жесткий диск и перерисовывала рабочий стол. При запуске казалось, что система вроде бы готова к работе, а на деле все еще продолжали загружаться разные программы и сервисы. Как результат — жуткие тормоза в первые секунды работы.

Так вот, в Windows Vista ничего этого нет (при наличии современного компьютера, конечно: мой PC, к примеру, оснащен процессором с частотой 3 ГГц и 1 Гб RAM). Сервис Superfetch отслеживает наиболее часто используемые программы и предварительно загружает их в оперативную память, так что запускаются они практически мгновенно. Отслеживается даже время, когда вы запускаете тот или иной софт, чтобы в следующий раз вовремя загрузить необходимые файлы.

Еще сильнее ускорить работу можно, воткнув в компьютер флэшку или съемный диск. В этом случае их можно использовать как замену оперативной памяти. И не надо смеяться и называть Microsoft дураками: современные устройства работают со скоростью около 30 Мб/с и используются только для предварительной загрузки программ.

Технология Superfetch также занимается разделением труда: она никогда не даст больше ресурсов программе, работающей в фоновом режиме. Опять же пример с играми: при установке их с CD или DVD компьютер под управлением Win XP с антивирусом работает заметно медленнее. Даже по интернету в это время ползать проблематично. Superfetch поумерит аппетит антивируса и установщика, да так, что их работа не будет заметна вовсе.

VISTABIM ВОН

Очень много внимания создатели Windows Vista уделили вопросам безопасности. Как-то раз они даже обмолвились, что у «Висты» в этом плане аналогов просто нет. Косвенным подтверждением их слов является недавняя новость о просьбе спецслужб Великобритании намеренно оставить в системе несколько «дырок», дабы можно было вывести на чистую воду преступников и террористов (хотя не исключено, что эта новость появилась стараниями пиар-отдела Microsoft).

Начнем с того, что в новой ОС понятия администратора и компьютерного администратора — это не одно и то же. Учетная запись администратора по умолчанию вообще отключена, и включить ее не то чтобы очень просто (хотя способ уже найден). Поначалу такое положение дел удивляет (мы уже давно привыкли иметь полный доступ к своему соб-

ственному компьютеру), но потом понимаешь, что это заметно осложняет жизнь вирус-соплицателям и прочим вредителям.

Чтобы можно было устанавливать драйвера и софт из-под ограниченной учетной записи компьютерного администратора, введена система **User Account Control (UAC)**. Каждый раз при запуске неподписанной или требующей особых прав программы она будет запрашивать подтверждение на выполнение действия и пароль администратора, если он установлен. Таким образом, вирус может прописаться на компьютере только одним способом: если пользователь его собственноручно запустит и подтвердит это. Конечно, 95% вирусов именно так раньше и проникали в систему, благо «чайников» в этом мире хватает. Но теперь на них хотя бы есть управа: не знаешь пароля администратора — значит, запустить «левую» программу ты не сможешь при всем желании. Даже домашним пользователям это будет полезно. В любой семье хватает своих компьютерных «грамотеев» (братики и сестренки, родители). Если же компьютером пользуетесь вы один, UAC можно запросто отключить.

Internet Explorer 7 изначально тоже работает в безопасном режиме, то есть сам блокирует все подозрительное и неподписанное. Файервол в Windows Vista наконец-то стал более-менее самодостаточным продуктом: он теперь блокирует не только входящий, но и исходящий трафик. Хотя все-таки лучше использовать что-нибудь стороннее, ибо встроенный файервол слишком сложен в настройке и не очень удобен (опять же к релизу все может измениться).

Если вы еще не достигли совершеннолетнего возраста, да к тому же ваши родители умеют пользоваться компьютером, то вы, мягко говоря, попали — в системе появилась такая штука, как Parental Control — родительский контроль. Теперь родители могут заблокировать доступ к нежелательным сайтам, запретить запуск определенных программ (это, кстати, полезно не только родителям, но и настоящим сисадминам, ведь, как известно, многие сотрудники хуже детей — вечно суют нос куда не следует) и даже составить расписание вашей работы за компьютером. Последнее видится сущим кошмаром. Как вам такое расписание: по будням с девяти до



одиннадцати вечера и только по выходным — весь день? Если попытаться зайти во внеурочное время, вас просто выкинет из учетной записи.

Сюда же добавим блокировку игр на основе рейтинга ESRB и получим совсем уж безрадостную картину. Так что если родители у вас строгие, ни в коем случае не показывайте им эту опцию и всеми силами доказывайте превосходство Win XP над «Вистой». Может быть, пронесет.

КТО НА НОВЕНЬКОЕ?

Как обычно, в новую операционку Microsoft добавила несколько новых программ и усовершенствовала старые. **Windows Media Player 11** вы могли оценить сами (см. «Софтверный набор» июльского номера «Игромании» за этот год), Internet Explorer 7 тоже доступен для скачивания с сайта Microsoft. В новой версии «ослик» обзавелся многовкладочным интерфейсом, блокировщиком всплывающих окон и RSS-агрегатором.

А вот что появилось нового.

Windows Defender — антишпионская программа, а заодно и альтернатива диспетчеру задач (сам диспетчер никуда не делся, будьте спокойны) и менеджеру автозагрузки. По каждой запущенной программе здесь пока-

зывается море информации: путь до файла, версия, размер, разработчик, издатель и многое другое.

Reliability and Performance Monitor — монитор производительности. Измеряет какое-то уж совсем дикое количество параметров и показывает их в удобном виде.

Windows DVD Maker — создание и запись фильмов, музыки и картинок на DVD. Все это оформляется красивыми анимированными меню. Программа удобна и очень легка в использовании, но пока не оптимизирована — сильно тормозит.

Windows Mail — логическое продолжение **Outlook Express**. Весьма удобная программа, да к тому же надежная: при крахе базы писем вы потеряете не всю корреспонденцию (как бывало с **Outlook**), а только одно письмо (обрабатываемое в данный момент), да и то если жутко не повезет.

Windows Media Center — это та самая штука, что сейчас продается на каждом углу. Название говорит само за себя — это ваш медиacentр. Тут можно смотреть картинки и кино, слушать музыку, радио, получать всякую полезную информацию для вашего региона из интернета (электронную программу телепередач, погоду), делать покупки в онлайн-магазинах. Все это дело завернуто в красивую оболочку и смотрится в целом неплохо,



ОГРОМНЫЕ ЗСКИЗЫ КАРТИНОК В «ПРОВОДНИКЕ» ЗАПРОСТО ЗАМЕНЯЮТ СОБОЙ ПРОСМОТРИЩ ИЗОБРАЖЕНИЙ.

хотя над удобством поработать не мешало бы. Есть и обратная сторона медали: по нашему скромному мнению, Media Center — самая глючная из всех встроенных программ «Висты». Она безбожно тормозит, часто зависает и отключает звук всей системе. Надеемся, к релизу ошибки будут устранены.

Windows Photo Gallery — просмотрщик картинок. Отныне каждому рисунку можно присвоить так называемые тэги, то есть ключевые слова: «Мы с Васей», «Отжиг на природе», «Работа» и так далее. Далее при выборе тэга программа выводит все связанные с ним картинки. Каждому изображению можно присвоить сразу несколько тэгов.

Snipping Tool — утилита для снятия скриншотов. Донельзя убога.

Windows Calendar — записная книжка и планировщик. Теперь наконец-то можно снести **Outlook**, используемый в основном именно как планировщик. «Календарь» в этом плане очень удобен.

ПОИГРАЕМ?

Ладно, что-то мы все о работе да о работе. Пора поговорить об играх. Хотя сказать про них сейчас можно немного, ибо самые вкусные фишки в бету-версию «Висты» не включены. Подробнее о них можно узнать, посмотрев презентацию Microsoft на нашем



DVD в августовском номере «Игромании». Мы же поговорим о том, что есть уже сейчас.

Первое — стало заметно больше встроенных казуальных игр. Секретарши всего мира будут буквально визжать от восторга. Обновились «Сапер» и все пасьянсы, плюс добавилось кое-что новое. **Chess Titans** — трехмерные шахматы. **InkBall** — по игровому полю летают разноцветные шарики, а нам нужно как можно быстрее загнать их в лузы. Делается это рисованием чернильных «стенок» (прямо на поле), от которых шарики будут отскакивать. **Purple Place** — набор из трех игр: найди две одинаковых карты, испеки торт и «одень нечто». Представители прекрасного пола наверняка будут довольны. И последняя новая игра — трехмерный маджонг с несколькими полями (о да!).

Все игры, включая и те, что установите вы, отображаются в Game Explorer, специальном игровом браузере. Очень удобно — все в одном месте. Пока, к сожалению, браузер работает плохо, но это издержки бета-версии: все новые игры будут попадать сюда автоматически, а для старых будут выпущены обновления.

Собственно, больше ничего нового пока не показывают, так что обратим наш взор на совместимость системы и игр под Win XP. Мы основательно погоняли несколько игр, и вот что у нас получилось. **Warcraft III: Reign of**

Chaos, Far Cry и Heroes of Might and Magic 5 работают без всяких проблем. **DOOM 3** падает после первого ролика, а **Max Payne 2: The Fall of Max Payne** вообще выдает синий экран смерти. Но проблемы элементарно решаются путем выставления в свойствах файла игры совместимости с Win XP.

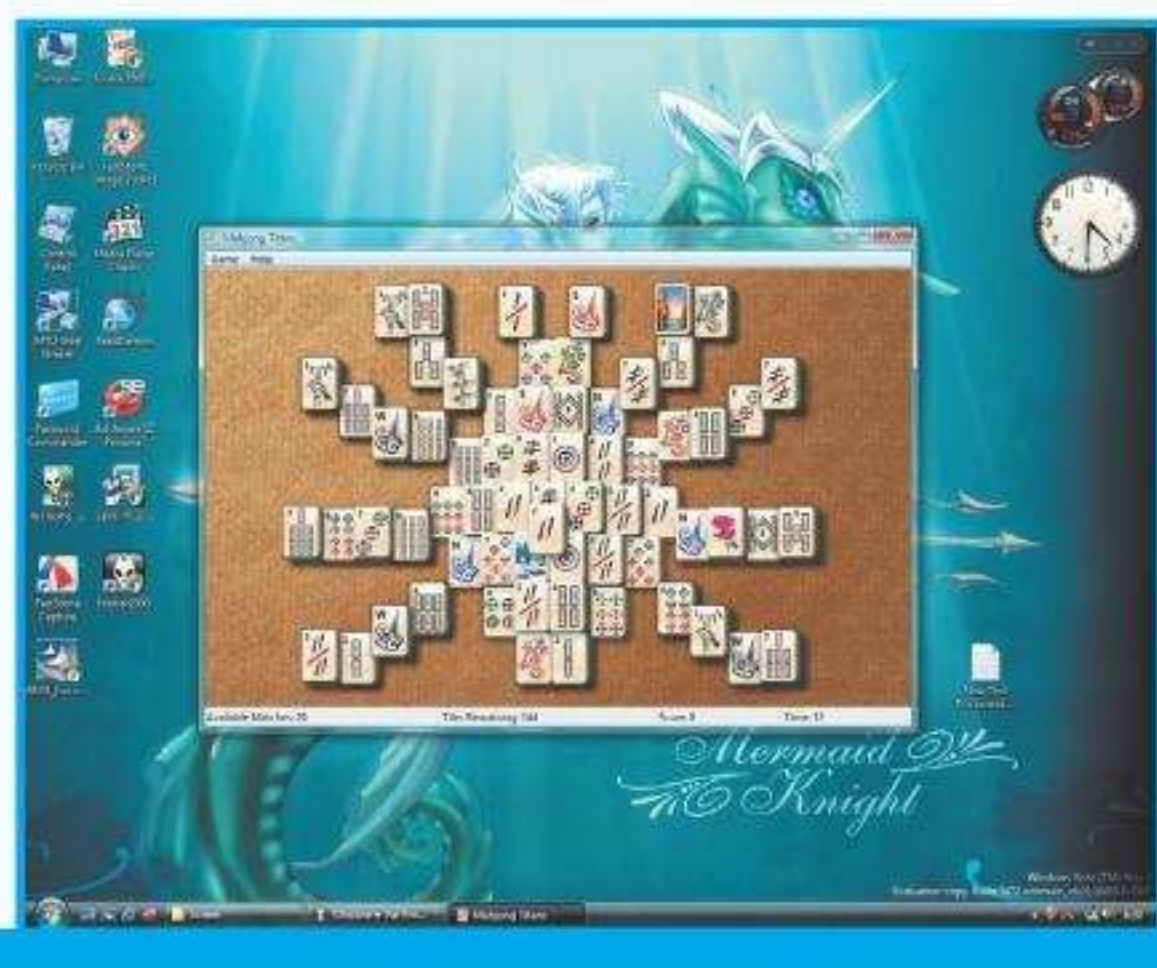
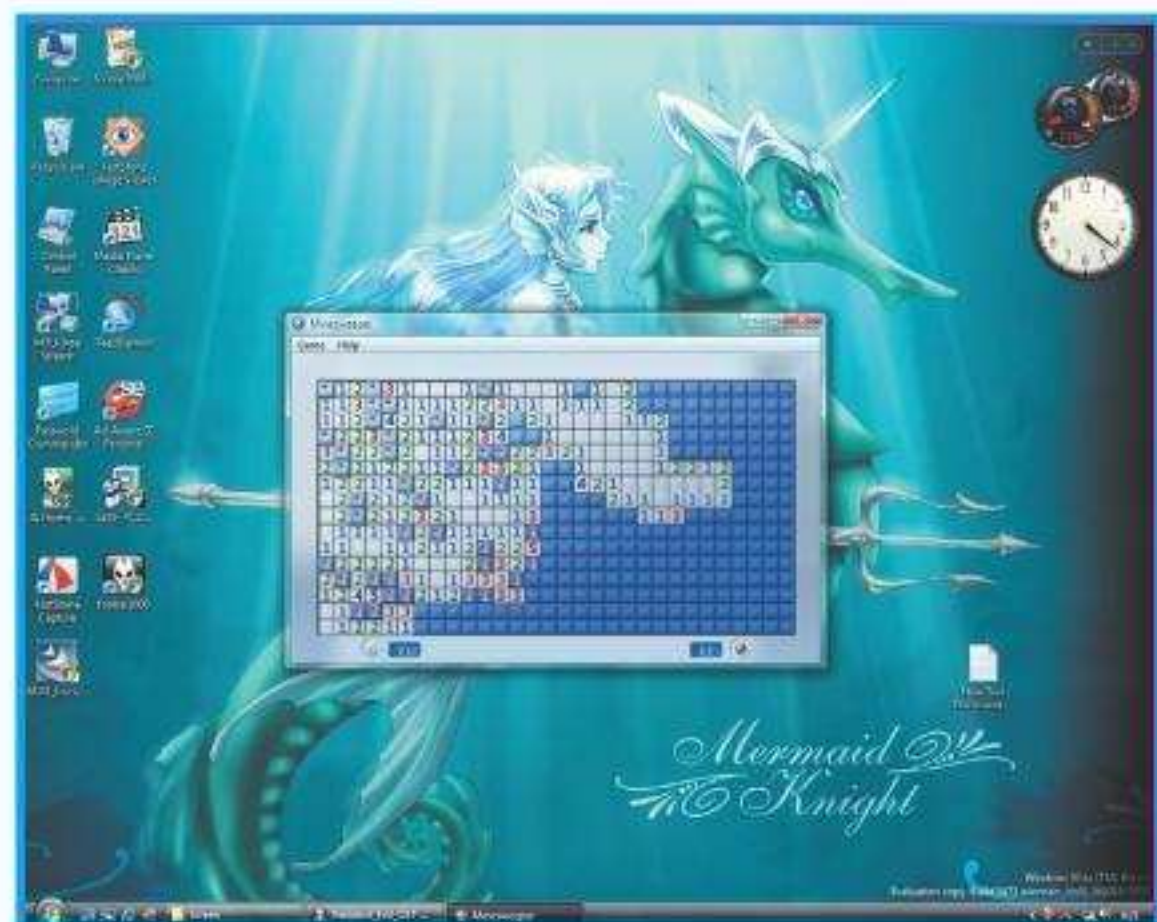
Half-Life 2: Episode One работает нормально, но иногда начинает тормозить (скорее всего, из-за звука). Длится тормоза недолго, играть, в общем, не мешают. «**Космические рейнджеры 2: Доминаторы**» запускаться отказались — драйвер защиты **StarForce** с Vista не совместим. Обойти проблему можно, скачав и установив свежие драйвера с сайта StarForce.

Наконец, **The Elder Scrolls 4: Oblivion** жалуются на отсутствие файла **d3dx9_27.dll**. Это тоже не смертельно: файл нужно скачать и положить в папку C:\Windows\system32.

Такая ситуация может показаться плачевной, но на самом деле все протестированные игры запустились (пусть и пришлось чуток поплясать с бубном), изменений в скорости их работы (кроме Half-Life 2: Episode One) мы не заметили. И не забывайте, что до финального релиза еще не меньше 4-5 месяцев (на момент написания статьи), так что проблемы с совместимостью наверняка будут решены. В конце концов, Microsoft обещает сделать «Висту» лучшей игровой платформой.

В целом, впечатления от Windows Vista положительные. Система получается красивой и достаточно быстрой. Оптимизация пока, конечно, оставляет желать, часто возникают ошибки, валятся программы и сервисы, есть небольшие проблемы с совместимостью. Но с каждым билдом «Виста» становится все лучше и лучше, так что на выходе мы, по всей видимости, получим удобную, быструю и красивую систему.

В статье мы охватили лишь самые важные возможности Vista. Остальные подробности ищите в огромном (350 страниц!) руководстве пользователя к бета-версии Windows Vista, которое лежит на нашем диске в разделе «Софт». Руководство официальное и на русском языке — читайте на здоровье. Там же смотрите нашу подборку скриншотов. ■



НОВЫЕ ИГРЫ WINDOWS VISTA.

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР ГВОЗДЬ НОМЕРА

SEAMONKEY 1.0.4

Разработчик: Mozilla
Язык: русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.mozilla-russia.org/products/seamonkey

Сегодняшний гвоздь — это не одна, а целых пять программ, объединенных в удобный пакет. В состав **SeaMonkey** входят браузер, почтовый клиент, адресная книга, IRC-чат и визуальный HTML-редактор. Многие из них созданы на базе других продуктов **Mozilla**: в основу браузера положена **Mozilla Firefox**, почтового клиента и адресной книги — **Mozilla Thunderbird**, IRC-чата — **ChatZilla**. А вот HTML-редактор, похоже, сделан с нуля. По крайней мере, на странице продуктов **Mozilla** ничего подобного обнаружить не удалось. Как было сказано чуть выше, редактор визуальный, то есть знания HTML не требует.

Все это богатство полностью переведено на русский язык и к тому же совершенно бесплатно.

Рейтинг: 10/10

СВЕЖАТИНА!

ABIWORD 2.4.5

Разработчик: AbiSource
Язык: английский, русский, украинский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.abi-source.com

AbiWord — идеальная программа для тех, кто из всего пакета **Microsoft Office** использует только **Word**. **AbiWord** полностью совместима с форматами DOC, HTML, RTF, TXT и многими другими — куда более экзотическими. Единственный ее недостаток — очень медленное открытие и сохранение крупных файлов (100 и более страниц), при этом весят сохраненные документы чуть ли не в два раза больше. Зато **AbiWord** абсолютно бесплатна, полностью поддерживает русский язык (с



этим были проблемы в предыдущих версиях) и занимает на диске всего 27 Мб.

На нашем DVD, помимо самой программы, вы найдете русский словарь для проверки правописания.

Рейтинг: 8/10

ARTCURSORS 5.0

Разработчик: Aha-Soft
Язык: английский, русский, украинский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: 189 руб.
Способ оплаты: кредитная карта, банковский перевод, Яндекс.Деньги, e-port, MoneyMail, WebMoney, FakturaPay, e-gold, наличными в Москве
Сайт: www.aha-soft.com/rus/artcursors/index.htm

Программа для редактирования старых и создания новых курсоров любого размера с глубиной цвета до 32 бит. Художникам тут настоящее раздолье: все необходимые инструменты и эффекты под рукой. Те же, у кого по ИЗО в школе была стабильная тройка, могут с помощью **ArtCursors** вытащить уже готовые курсоры из файлов (поддерживаются форматы DLL, EXE и некоторые другие) и чуть-чуть их подредактировать: изменить цвет заливки, добавить тень от курсора etc.

Рейтинг: 8/10

ASTON 1.9.2

Разработчик: Gladiators Software
Язык: английский, русский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: 220 руб.
Способ оплаты: кредитная карта, банковский перевод, Яндекс.Деньги, e-port, MoneyMail, WebMoney, FakturaPay, e-gold, наличными в Москве
Сайт: www.astonshell.ru/aston

Aston создана специально для любителей украшать систему и делать работу в ней удобнее. Это альтернативная оболочка для Windows со своим рабочим столом, поддержкой всех функций обычного «Проводника» и огромным количеством примочек. Настройке поддается каждый элемент программы, начиная от внешнего вида и заканчивая всякими тулбарами и информационными окошками. Никакого программирования — все настройки выполняются визуально.

Про эстетические качества **Aston** отдельный разговор: смотрится обновленный рабочий стол очень стильно, да к тому же умельцы



нарисовали сотни тем оформления, многие из которых — настоящие произведения искусства. Найти их можно на официальном сайте программы, а самые лучшие — на наших DVD.

И при всем при этом **Aston** потребляет меньше оперативной памяти, нежели стандартный «Проводник», и совсем не грузит систему в фоновом режиме. Жаль, что программа платная, иначе она была бы обречена стать гвоздем сегодняшней подборки софта.

Рейтинг: 10/10

AUTO GORDIAN KNOT 2.27

Разработчик: Anton Oleynikov (aka len0x)
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.autogk.me.uk

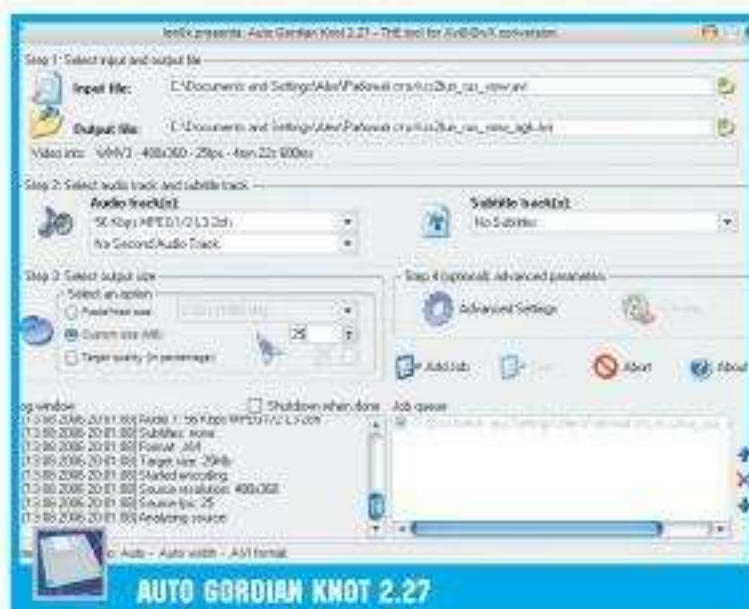
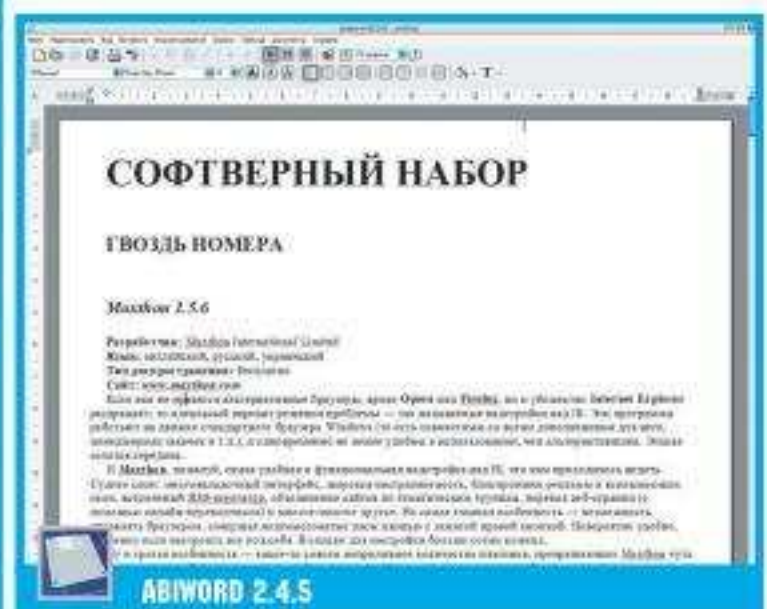
Абсолютно ничего не знаете о кодировании видео, но хотите качественно перегадать DVD с фильмом в компактный AVI-файлик? Или желаете записать плохо сжатое видео на диск, а оно туда, как назло, не влезает? Тогда ставьте **Auto Gordian Knot** не задумываясь. Программа сочетает в себе простоту платных утилит (оставаясь при этом бесплатной) и великолепное качество закодированного видео (конечно, если не пытаться загнать в 100 Мб полтора часового фильм). Настроек самый минимум: нужно лишь указать размер или качество (в процентах) конечного файла, а также дополнительную аудиодорожку и файл с субтитрами, если на то будет желание. Ах да, и пусть вас не смущает, что в систему будут установлены несколько сопутствующих утилит, — они нужны для работы **AutoGK** и подчистую испаряются при деинсталляции. И не забывайте, что в программу включен подробный tutorial на русском языке.

Рейтинг: 8/10

FIRETUNE 1.1.2

Разработчик: Totalidea Software
Язык: английский, русский, украинский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.totalidea.com/content/firetune/firetune-index.html

FireTune предназначена для автоматической настройки браузера **Mozilla Firefox**. Что именно делает утилита, какие настрой-



ки меняет, непонятно; известно только, что при желании можно все сделать ручками, покопавшись в конфигурационных файлах «Мозиллы». Если же копаться совершенно не хочется, используйте FireTune — результат будет отменным. Firefox и так считается самым быстрым из всех существующих браузеров, а с помощью FireTune его можно разогнать чуть ли не до первой космической. Любители Opera в отчаянии рвут волосы на голове.

Рейтинг: 8/10

MOZILLA FIREFOX 1.5.0.6

Разработчик: Mozilla Foundation
Язык: русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.mozilla.com/firefox

Раз уж мы выложили FireTune, положим на наш DVD и самого «огнелиса». Mozilla Firefox считается самым адекватным из всех альтернативных браузеров, и мы склонны с этим согласиться. Если вы с ног до ушей пропитаны лютой ненавистью к Internet Explorer, то Firefox — первое лекарство, которое стоит попробовать. Легкий, быстрый, многовкладочный, с блокировщиком рекламы и простеньким менеджером загрузок — что еще надо для счастья? Если все-таки чего-то не хватает, можно заглянуть на официальный сайт программы и скачать свежие плагины или темы оформления.

Рейтинг: 9/10

NEXTSENSOR 2.5.1.0

Разработчик: Vitality Jungle
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: <http://cbid.amdclub.ru>

Легкая и не требующая установки программка, предназначенная для мониторинга температуры и вольтажа процессора, а также скорости вращения кулера. Работает без глюков, но поддерживает всего три типа сенсоров: Winbond, Fintek и ITE Super I/O LPC (правда, считывать данные одновременно с разных сенсоров утилита не может). Так что если на вашей материнской плате датчик одного типа, а на северном мосту — другого (как у меня, например), то придется переключаться между ними в настройках.

Рейтинг: 7/10

PC SECURITY TEST 2006 4.5.0

Разработчик: AxVx
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.pc-st.com/us/index.htm

Как известно, пока гром не грянет, мужик не перекрестится. Эта поговорка отлично подходит и ко многим пользователям, только произносить ее надо по-другому: пока троян на винте не поселится, антивирус никто ставить не будет. PC Security

Test 2006 призвана показать, насколько ваш компьютер уязвим для вирусных и хакерских атак.

Любой приличный антивирус должен забить тревогу еще при инсталляции программы (симулируется проникновение вируса в систему, но на самом деле процедура абсолютно безопасна). Если этого не произошло, считайте, что на ваш компьютер таким же макаром может пролезть и реальный вирус. После установки (добавьте утилиту в список исключений антивируса) она прогонит систему через ряд тестов, по результатам которых и будет выдана итоговая оценка неприступности вашего компьютера.

Рейтинг: 7/10

POWERARCHIVER 2006 9.63 RUS

Разработчик: ConeXware, Inc.
Язык: русский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: \$23.18
Способ оплаты: кредитная карта, банковский перевод, PayPal
Сайт: www.powerarchiver.com

PowerArchiver на все сто оправдывает свое название: архиватор получился действительно мощный. Поддерживаются все сколько-нибудь популярные форматы, в том числе ZIP, 7-Zip и RAR (правда, сжимать файлы в архивы RAR программа не умеет, только извлекать). Не лишней будет возможность распаковать образы ISO, BIN, IMG и NRG. Для более требовательных пользователей предусмотрено шифрование архивов и огромное количество настроек.

Ну и еще один маленький бонус: несмотря на свою условно-бесплатность, PowerArchiver сохраняет полную работоспособность даже после окончания испытательного срока.

Рейтинг: 8/10

QUINTESSENTIAL PLAYER 4.51

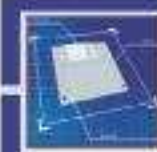
Разработчик: Paul Quinn, Matt Quinn
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.quinnware.com/index.php

Симпатичный и относительно легкий медиаплеер с поддержкой скинов. Отличная альтернатива Winamp, потому как QPlayer практически не уступает ему в функциональности: воспроизводит не только музыку, но и видео, умеет конвертировать файлы из одного формата в другой и прожигать аудиодиски. Здесь же — десятиполосный эквалайзер, поддержка сторонних плагинов и красивые визуальные эффекты (их, впрочем, можно отключить, дабы сэкономить ресурсы).

На нашем DVD вы найдете не только дистрибутив программы, но и русификатор, несколько самых красивых тем оформления и коллекцию плагинов.

Рейтинг: 9/10

О РАЗДЕЛЕ



«Софтверный набор» — раздел на нашем DVD, где публикуются разного рода программы. В журнале они снабжены укороченными, а на диске — развернутыми описаниями и иллюстрациями.

В состав «Софтверного набора» входят рубрики «Гвоздь номера» (лучшая программа во всей подборке, она всегда бесплатна), «Свежатица!» (тоже в основном бесплатные утилиты) и «Игроманский стандарт» (самые важные программы, которые мы выкладываем постоянно или с некой периодичностью, а также их обновления). В него входят: Ad-Aware, Adobe Flash Player, Adobe Reader 7.08 (в комплекте с Adobe Reader SpeedUp), AdsCleaner 4.3.39, DirectX 9.0c, DivX 6.3, DOSBox 0.65, Download Master, Fraps, Kaspersky Internet Security 6.0, ICQ (Lite 5.10 и Pro 2003b), K-Lite Mega Codec Pack 1.56, Light Alloy 4.0, Microsoft .NET Framework 2.0, Process Explorer 10.2, QuickTime 7.1.0, RAD Video Tools, Spybot — Search & Destroy 1.4, System Mechanic Professional 6.0t, Total Commander 6.55, Unlocker 1.8.3, VobSub 2.23, Winamp 5.24 и WinRAR 3.60.

«Софтверный набор» также включает в себя все программы, которые упоминаются нами в обзорках софта на соседних страницах.

Если вам есть что нам предложить или посоветовать для размещения на DVD, пишите на soft@igromania.ru!

RBTRAY 3.1

Разработчик: Nikolay Redko
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: <http://rbtray.narod.ru>

Малюсенькая, но гениальная в своем роде программа. В памяти она занимает всего 420 Кб (даже интерфейса нет!) и позволяет сворачивать любое окно в системный лоток, экономя тем самым место на панели задач. Чтобы свернуть окно, нужно нажать правой кнопкой мыши на кнопках «закрыть» (с изображением крестика) или «минимизировать» (горизонтальная черта) — удобно, правда? Также утилита встраивает несколько пунктов в системное контекстное меню (появляется при клике правой кнопкой мыши по заголовку окна или кнопке в панели задач).

Рейтинг: 7/10

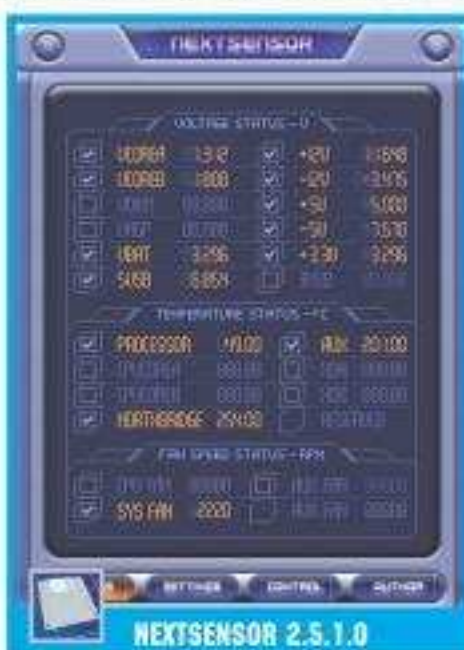
RADMIN SERVER И RADMIN VIEWER 3.0 BETA 2

Разработчик: Famatech
Язык: английский
Тип распространения: ознакомительная бета-версия, Radmin Viewer — бесплатно, Radmin Server — 90 дней
Сайт: www.radmin.ru/download/index.php

Вообще говоря, основное назначение Remote Administrator (или Radmin) — управление одним или несколькими удаленными компьютерами на каком-нибудь предприятии. Но пригодиться она может и в домашних условиях. Например, в локальной сети, для удобной связи с друзьями или доступа к своему собственному компьютеру вдали от дома. Пакет состоит из двух программ: Radmin Viewer соединяется с удаленными компьютерами, на которых установлен Radmin Server, и позволяет ими управлять, как своими собственными. Плюс к этому можно передавать файлы, посылать сообщения или даже устро-



MOZILLA FIREFOX 1.5.0.6



NEXTSENSOR 2.5.1.0



QUINTESSENTIAL
PLAYER 4.51



RBTRAY 3.1



SAGETHUMBS 1.0.0.12

ить голосовой чат. Уровни доступа и параметры безопасности широко настраиваются.

Рейтинг: 9/10

SAGETHUMBS 1.0.0.12

Разработчик: Nikolay Rasporov

Язык: русский

Тип распространения: бесплатно

При щелчке правой кнопкой мыши по какому-нибудь изображению SageThumbs выводит в контекстном меню эскиз рисунка, причем его размер можно настраивать (максимум — 511x511 точек). Поддерживается аж 131 формат. Чуть ниже добавляется еще одно меню, откуда можно одним кликом копировать рисунок в буфер обмена, установить его на рабочий стол, отправить по почте или конвертировать в форматы BMP, JPG или GIF.

Рейтинг: 7/10

SUPERCOPIER2 BETA 1.9

Разработчик: SFX Team

Язык: русский, английский

Тип распространения: бесплатно

Сайт: <http://supercopier.sfxteam.org/modules/mydownloads>

После установки SuperCopier2 как минимум полчаса носишься по всем дискам системы с одной мыслью: а чего бы еще скопировать? Считаете, что мы совсем съехали с катушек? А вы сами попробуйте. SuperCopier2 заменяет при копировании или перемещении файлов убогое окошко Windows на свое собственное, в котором показывается целый ворох полезной информации вроде скорости копирования и времени до окончания процесса, строится список обработанных файлов и тому подобное. Наблюдать за всей этой свистопляской на удивление интересно. И уж совершенно точно не хочется возвращаться к стандартным средствам Windows.

В архиве на нашем DVD вы найдете русификатор и, само собой, дистрибутив программы.

Рейтинг: 8/10

SYSTRAYX 3.80

Разработчик: XDESKSOFTWARE

Язык: русский, английский

Тип распространения: условно-бесплатно

Цена: \$27,90

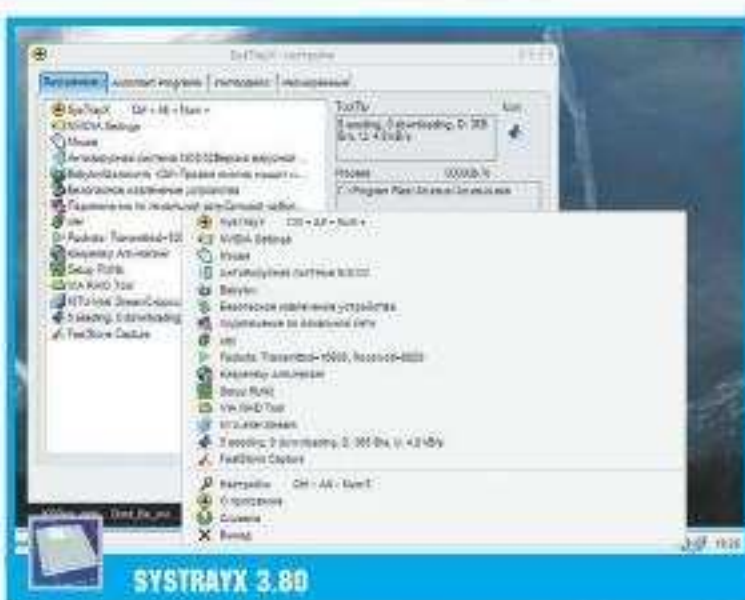
Способ оплаты: кредитная карта, банковский перевод

Сайт: www.xdesksoftware.com/products.html

Если количество иконок в системном лотке превысило все разумные пределы, найти на них управу сможет SysTrayX. Программа просто-напросто спрячет все ненужные иконки в свое собственное меню (его, кстати, из трех тоже можно убрать). В Windows XP есть нечто подобное, но реализовано оно гораздо хуже.

Разработчики зачем-то встроили в SysTrayX простенький менеджер автозагрузки, толку от которого — ноль целых ноль десятых. Наверное, для того чтобы хоть как-то оправдать высокую стоимость. \$28 — это все-таки дорого для такой программы.

Рейтинг: 7/10



SYSTRAYX 3.80

ULTRAISO 8.20

Разработчик: SFX Team

Язык: русский, английский, украинский

Тип распространения: условно-бесплатно

Цена: \$29,95

Способ оплаты: кредитная карта, банковский перевод, PayPal

Сайт: www.ezbsystems.com/download.htm

С помощью UltraISO можно не только создавать, но и редактировать уже готовые образы дисков. Всего поддерживается около 30 разных форматов, включая BIN, CCD, MDS и NRG. Программа на лету (без распаковки!) изменяет содержание образа, оставляя его полностью работоспособным (например, если диск был загрузочным, после UltraISO он таковым и останется). Плюс в ней есть куча инструментов вроде расчета и проверки контрольных сумм, сжатия ISO-образов, конвертирование между шестью форматами образов и многое другое.

Рейтинг: 8/10

UVSCREENCAMERA 2.3

Разработчик: Юрий Вывощиков

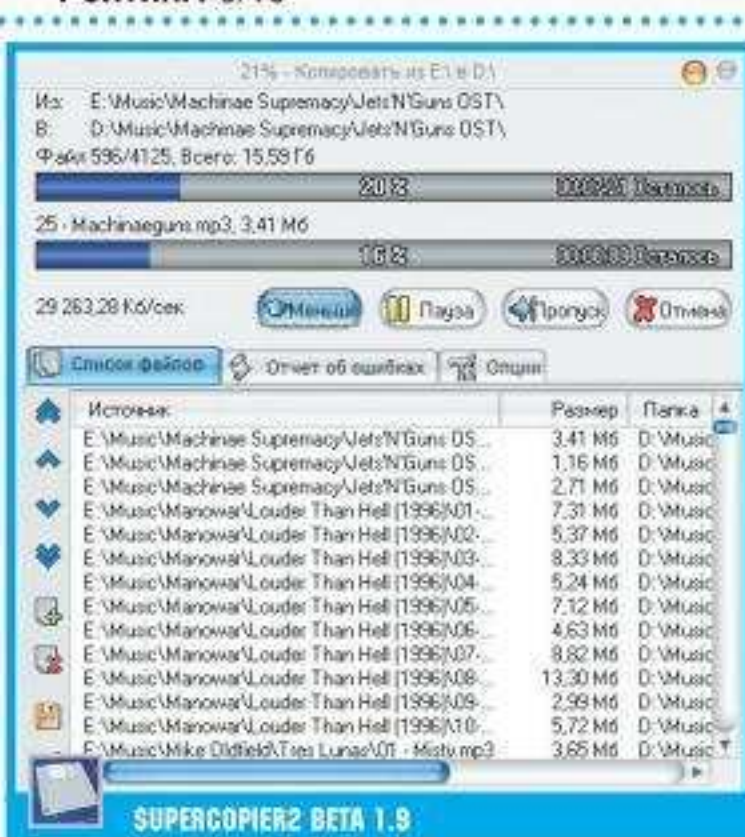
Язык: русский

Тип распространения: бесплатно

Сайт: www.uvsoftium.ru

uvScreenCamera — великолепная программа для создания обучающих видеороликов, причем бесплатная. Видео пишется в файл с расширениями UVF либо EXE. Фильмы получаются очень компактные: двухминутное видео в разрешении 1024x768x32 занимает всего около 200 Кб. Поддерживаются и более традиционные форматы AVI и SWF, правда, весить они будут уже гораздо больше. uvScreenCamera мало подходит для съемки игрового процесса (это возможно, но качество оставляет желать лучшего), зато идеальна для наглядного объяснения другу каких-нибудь действий на компьютере. Тем более что в готовый фильм не отходя от кассы можно добавить текстовые или голосовые комментарии.

Рейтинг: 9/10



SUPERCOPIER2 BETA 1.9



WINTUNING XP 3.3.2

WINTUNING XP 3.3.2

Разработчик: CWTuning

Язык: русский

Тип распространения: бесплатно

Сайт: www.wintuning.ru

Сегодня в роли дежурного твикера у нас выступает WinTuning XP (бурные и продолжительные аплодисменты). Недавно программа была переведена в разряд бесплатных, но это не значит, что она плоха. Совсем наоборот: множество полезных настроек, красивый и удобный, но не пестрый интерфейс, несколько встроенных утилит (автовключение компьютера, очистка диска, автоматический сменщик обоев) — вот три главных достоинства WinTuning XP. Все настройки твикера вполне стандартны и проверены временем, так что вероятность угробить свою систему необдуманными действиями стремится к нулю.

Рейтинг: 8/10

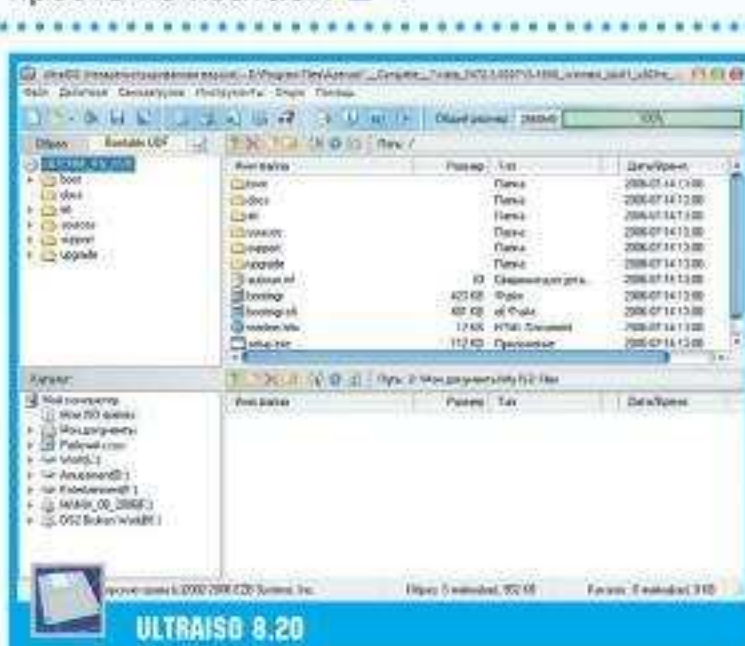
ТАКЖЕ НА ДИСКЕ

Easy Burning 1.90 — простая утилита для записи CD и DVD (в том числе и DVD Video). Умеет создавать образы ISO и встраиваться в контекстное меню «Проводника». Бесплатная, быстрая, но с просто-таки ужасным интерфейсом. Впрочем, дело она свое знает и кому-то может понравиться.

CursorUS 1.7 — забавная программа, которая при достижении курсором границы экрана переносит его на противоположную сторону рабочего стола.

IconPositions 1.0 — микроскопическая утилита, не требующая инсталляции. Умеет запоминать расположение иконок на рабочем столе и ставить их на первоначальные места по первому вашему желанию.

WireKeys 3.5.1 — служит для управления компьютером с помощью горячих клавиш. Можно задавать не только одиночные нажатия, но и целые последовательности, что приходится весьма кстати, ибо возможностей у программы видимо-невидимо. На все из них кнопок на клавиатуре просто не хватает. ■♦



ULTRAISO 8.20

FLATOUT 2™



Забудьте про ремни безопасности!



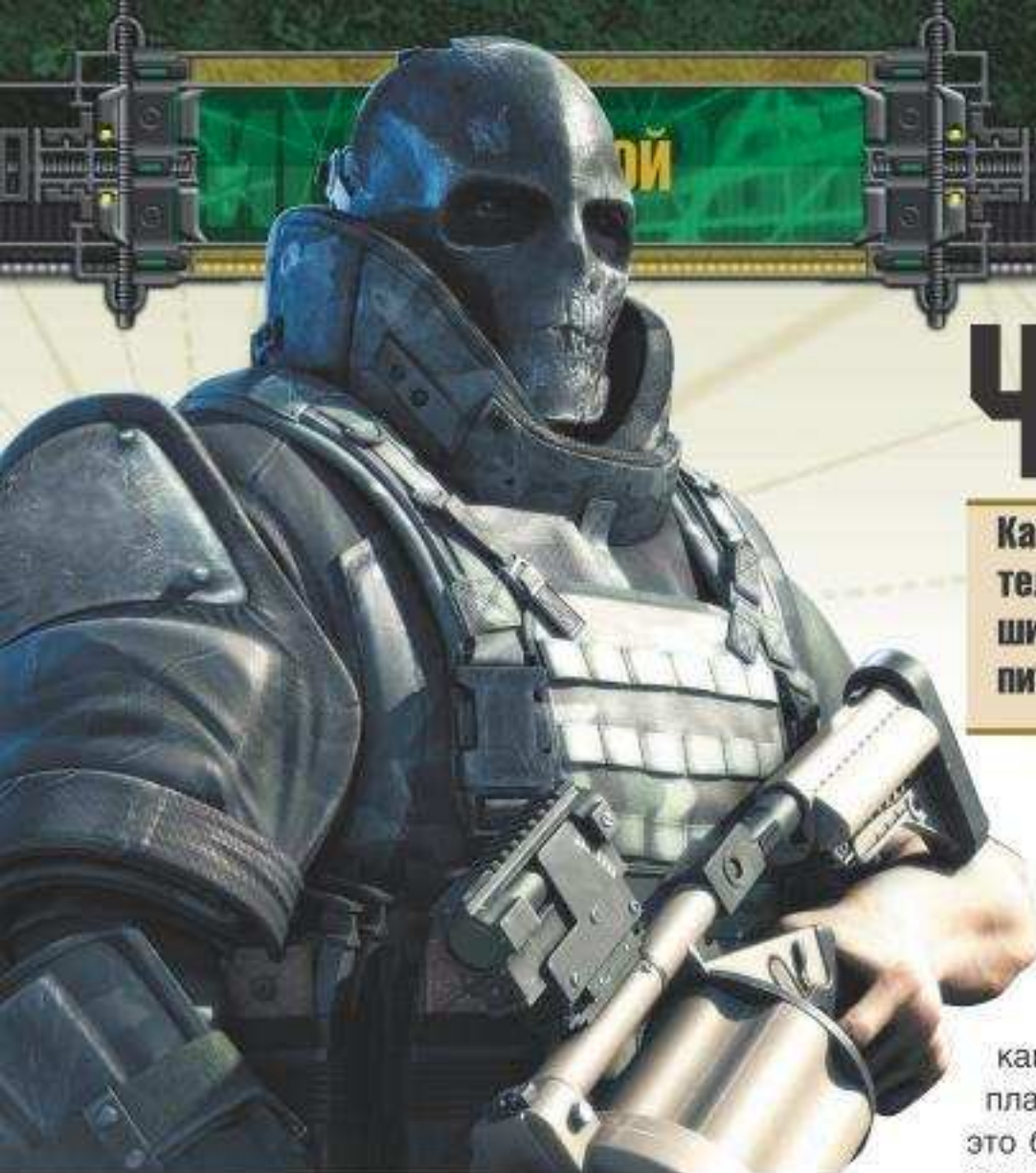
© 2006 Empire Interactive Europe Ltd. Game concept and development by Bugbear Entertainment Ltd. FlatOut, Empire and the "E" logo are either trademarks or registered trademarks of Empire Interactive Europe Ltd. in the UK/Europe and/or other countries. All other trademarks are property of their respective owners.
© 2006 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@aha.ru).

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ!



ЧИТАЙТЕ И СМОТРИТЕ

Категорически приветствую начинающих и продвинутых модотворцев и игросозидателей, всех, кто регулярно читает «Игрострой» на страницах журнала и смотрит наши видеоматериалы на DVD. Отдельный пламенный тем, кто только собирается вступить в славные ряды разработчиков дополнений и полноценных игр.



В журнальной части рубрики сегодня вас ожидает масса интересного. Во второй части статьи «Особенности бесплатного игростроения» (первая была опубликована в прошлом номере «Игромании») Глеб Соколов, директор N_Game Studios, подробно расскажет, с какими трудностями сталкиваются разработчики бесплатных игр. С одной стороны, препятствий на пути некоммерческого проекта просто огромное количество, с другой — практика показывает, что и без капиталовложений вполне можно сделать качественный тайтл.

В «Форуме разработчиков» мэтры отечественного игростроения обсуждают, что же такое AI в компьютерных играх, стоит ли его развивать, в каких направлениях будет совершенствоваться искусственный интеллект в компьютерных играх ближайшего будущего.

В «Мастерской» вас ждет вторая часть статьи о том, как создать полноценное дополнение для Titan Quest. «Титанический» редактор — вещь уникальная. Столь удобного, простого и многофункционального инструмента для изменения игры не выходило уже очень давно. Творить в нем может даже не знакомый со скриптингом, программированием и моделированием пользователь, а профессионал сделает уровень-шедевр буквально за пару дней. Если вы до этого никогда не занимались модостроительством, то рекомендуем начать именно с редактора Titan Quest.

Во «Вскрытии» все поклонники Heroes of Might & Magic 5 смогут, немного покопавшись в программном коде игры, сделать новых юнитов для всех замков. Учтя, что редактор для HoMM5 еще не вышел, данная информация уникальна. Ну а в «Горячей линии» вас ждут ответы на самые «горячие» вопросы, прилетающие на почтовый ящик gamedev@igromania.ru. А теперь переходим к обзору игрострой-начинки нашего DVD.

Урок «Сплайновое моделирование интерьера»

ИНСТРУМЕНТ: 3DS Max

ОПИСАНИЕ: Судя по вашим письмам, самой популярной темой видеуроков является 3DS Max. Сегодня мы расскажем о тонкостях сплайнового моделирования интерьера для компьютерных игр.

Данное пособие адресовано в первую очередь пользователям, уже знакомым с основами работы в 3DS Max (знаний, которые

вы получили из наших предыдущих видеопособий по редактору, более чем достаточно). Новичкам же урок может показаться несколько сложным, поэтому мы разбили его на несколько логических частей. Сначала расскажем, как нарисовать линиями так называемый план интерьера — вид помещения сверху, это базовое знание, которое пригодится при разработке любого трехмерного объекта. После этого продемонстрируем применение модификатора **Extrude**, чтобы «выдавить» созданный из линий объект на уровне (ведь обычные линии не имеют объема). В завершении урока мы доработаем интерьер до состояния, в котором его можно импортировать в игру: сформируем пол и потолок помещения и затекстурируем заготовку.

Этим уроком мы открываем цикл видеоматериалов на тему сплайнового моделирования. В ближайших выпусках «Игромании» вас ждет еще несколько уроков на эту же тему.

Урок «Картостроение для Civilization 4»

ИНСТРУМЕНТ: World Builder, устанавливается вместе с игрой

ОПИСАНИЕ: Встроенный в Civilization 4 редактор до недавнего времени был, мягко говоря, неудобным, а выражаясь более точно — глючным и катастрофически забагованным. Но с выходом последних патчей ситуация кардинально изменилась. Разработчики поправили практически все ошибки, так что теперь можно работать, не боясь, что уровень, на создание которого ушло несколько дней, будет уничтожен при компиляции.

В видеоуроке детально разобран интерфейс редактора, базовые инструменты для изменения уровней, а также основные режимы редактирования объектов и поверхности. Изучив основы, мы плавно перейдем к созданию собственной миссии: добавим на одну из уже существующих территорий несколько строений, юнитов и отредактируем их свойства. То есть мы полностью переделаем одну из оригинальных игровых миссий.

Вторая половина урока записывалась нами для тех, кто уже знаком с редактором. Это пособие по продвинутому редактированию Civilization 4. Мы расскажем и покажем, как создать карту практически с нуля. После просмотра урока целиком вы сможете создавать уровни практически любой сложности.

Урок «Титанический квестострой»

ИНСТРУМЕНТ: Quest Editor, устанавливается вместе с Titan Quest

ОПИСАНИЕ: Начиная с прошлого номера «Игромании» в рубрике «Мастерская» мы публикуем статьи о создании новых миссий для Titan Quest. Если вы внимательно читали эти материалы, то наверняка уже сделали свой собственный небольшой уровень и, воз-

Стройматериалы



Напоминаем, что на нашем DVD в рубрике «Игрострой» проживает раздел «Стройматериалы». Мы выходим на связь с различными 3D-моделлерами и получаем разрешение выложить на диск их работы — модели и текстуры. Вы можете использовать их при создании своих собственных бесплатных игр и модификаций. Единственное условие — сохранение всех копирайтов.

Если вы хотите, чтобы ваша моделька тоже была размещена на нашем диске, присылайте ее на ящик stroimat@igromania.ru. Подробнее о том, как оформить письмо, можно прочитать на диске в соответствующем разделе. Благодарим всех моделлеров, принявших активное участие в формировании подборки.

можно, даже написали несколько квестов. Но именно с квестами, без которых любая миссия Titan Quest будет мертва, и возникает больше всего проблем. То задание не активируется, когда вы подходите к NPC, то игра вылетает при попытке импортировать квест... Причины кроются в типовых ошибках, которые допускает большинство начинающих квестописателей. Да и пользователи с опытом нет-нет, да и сделают какой-нибудь ляп, из-за которого весь уровень не хочет запускаться.

Именно поэтому мы сделали урок, который детально, шаг за шагом демонстрирует, как написать сложный квест. От самого начала разработки до подключения задания. Если у вас что-то не получается, то просто внимательно посмотрите видео и найдите, что вы сделали не так. ■



После выхода ряда патчей редактор для Civilization 4 стал вполне удобным.

ДЛЯ ТЕХ, КТО ИЩЕТ ЛЮБОВЬ

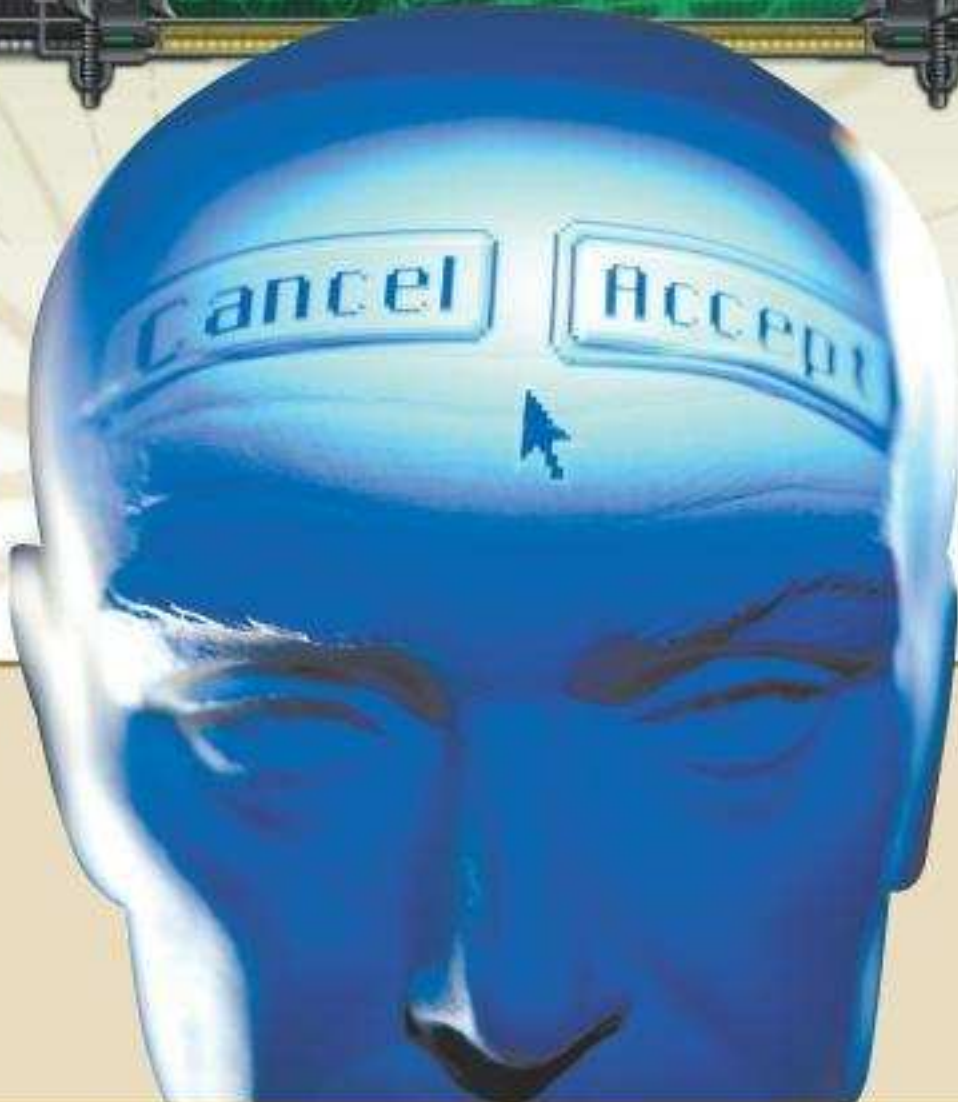


НОВЫЙ МИР В ИНТЕРНЕТЕ



ПРОДАЕТСЯ
В ЦЕНТРАХ МОБИЛЬНОЙ СВЯЗИ
СВЯЗНОЙ®
И В ДРУГИХ МАГАЗИНАХ СТРАНЫ

www.dom3mir.ru



ОСОБЕННОСТИ БЕСПЛАТНОГО ИГРОСТРОЕНИЯ

Создание любой компьютерной игры — это не только увлекательное и развивающее занятие, но еще и тяжелый труд, отчасти рутина, которую приходится выполнять изо дня в день. Хорошо если есть добрый дядя, готовый отстегнуть звонкую монету за часы, дни, месяцы, проведенные за экраном монитора. Совсем здорово, если есть издатель, который пригласил вашу команду под своим крылышком и мало того, что платит, так еще и направляет работу в нужное русло. А если ни дяди, ни издателя, планов громадье, никаких перспектив сделать проект коммерческим, а есть только жгучее желание довести игру до релиза?

Именно в такой ситуации оказались разработчики игры «**Легенды Аллодов**» — компания **N_Game Studios**. Кому, как не к ним, мы могли обратиться, чтобы разобраться в особенностях продвижения бесплатных игр. В прошлом номере «Игромании» **Глеб Соколов**, директор **N_Game Studios**, открыл нам тайны координации внутри команды разработчиков, рассказал об особенностях ведения дизайн-документа, красочно описал, как аморфная гусеница-идея окукливается и пробивается на свет прелестной бабочкой.

Сегодня нас ждет еще более увлекательный разговор. Сергей расскажет, как рекламируются бесплатные проекты, разберет проблему текучки кадров в команде разработчиков, коснется вопросов выбора движка для бесплатной игры и создания предрелизной демоверсии.

Время — деньги

Первая игра — как первый блин и первая брачная ночь одновременно. Крайне редко удается сделать так, как задумывалось, и очень велика ответственность: ведь именно по первому проекту в дальнейшем будут оценивать всю команду.

ИМАНЦИЯ Насколько мы знаем, работы над игрой продолжались без малого три года. Столько времени «съела» разработка концепции или приходилось что-то переделывать в процессе работы?



[Глеб]

Если точнее — два года и девять месяцев. Мы просто не учитываем периоды разработки наших вариантов продолжения «Аллодов» на движках «**Повелителя душ**» и «**Проклятых земель**». По сути это были отдельные проекты, имевшие мало чего общего с «**Легендами Аллодов**» за исключением элементов сюжета. В целом весь этот период можно разбить на следующие стадии:

1. Апрель 2002 — январь 2003 гг. — подготовительный этап (то, что в профессиональной среде принято называть модным словом «пре-продакшен»). В это время мы писали сценарий, дизайн-документ, рисовали схемы карт, начали создавать первые образцы арта... Довольно приятный был период — исполненный самых радужных надежд и несколько неоправданного энтузиазма.

2. Январь 2003 — июнь 2003 гг. — мы делали нашу первую демоверсию. Здесь впервые начали всплывать проблемы дизайн-документа. Несмотря на достаточно высокую гибкость, движок **Dungeon Siege** все-таки оказался не приспособлен для наших бурных фантазий. Изначально мы продумывали дизайн «**Легенд**», опираясь на все те же оригинальные «**Аллоды**» и «**Проклятые земли**». В итоге же, когда дошло дело до реализации, возникла масса сложностей, связанных в первую очередь с движком. Тем не менее мы двигались вперед и в июне выпустили первую демоверсию игры.

3. Сентябрь 2003 — январь 2005 г. Релиз первой демоверсии показал, что многое придется переделывать. Это касалось, в первую очередь, контента: текстур, моделей, карт... В июле-августе 2003 года мы ударными темпами провели редизайн проекта и уже в сентябре выпустили новую демоверсию, которая на порядок превосходила первый вариант. После этого были еще переделки, причем весьма серьезные (в основном коснувшиеся текстур и моделей), но в целом работа продвигалась в одном русле без критических поворотов до самого релиза игры.

Работая над бесплатным проектом (неважно, модификацией или полноценной игрой), руководитель проекта должен четко понимать, что, скорее всего, закончить проект тем же составом, что начинали, практически нереально. Люди не получают денег, начальный энтузиазм тихой сапой удаляется на покой, прихватив с собой мотивацию. То, что поначалу казалось увлекательным, становится рутинной, а тут еще стандартный набор в виде постоянной работы, семьи, друзей...

Если же разработка ведется больше года, то текучка кадров не избежать. К этому нужно быть готовым, внимательно следить, кто из участников проекта не проявляет должной заинтересованности, и заранее готовить замену. Иначе в самый неподходящий момент работа может остановиться из-за отсутствия всего одного профильного работника.



Начальные наброски для арта к «**Легендам Аллодов**». На этом этапе работы еще видно, что подход непрофессиональный. Позже изображения будут выполнены на очень высоком уровне.



ИМАНЦИЯ Происходили ли смены состава? Насколько понимаем, финансовых вложений со стороны в ваш проект не было: все ли создатели игры были готовы трудиться бесплатно? Как удалось столь длительный срок поддерживать разработку некоммерческого проекта? Редко кому удается делать игру на энтузиазме больше полутора-двух лет.



[Глеб]

Критических или катастрофических смен состава не было, в основном менялись отдельные люди — кто-то уходил, кто-то приходил. В некоммерческом проекте текучесть кадров — явление почти неизбежное. Единственный надежный способ избежать расколов, разбродов и шатаний — четкая централизация и субординация в команде.

Как правило, создатели некоммерческих игр стремятся как можно более «демократизировать» процесс разработки. Доходит до абсурда, когда каждый член команды (включая художников, программистов, левел-дизайнеров) пишет свой вариант сценария, а потом начинают выбирать лучший путем голосования! В большинстве случаев итог плачевен: каждый человек в команде проталкивает свой вариант. Плюс потраченное впустую время.

Между тем хорошая команда — это единый механизм, как компьютер, где каждый сотрудник выполняет свою часть работы. Программисты пишут код, сценарист — диалоги, художники рисуют скетчи или текстуры, ведущие специалисты координируют действия своих подопечных, а руководитель проекта контролирует весь процесс через руководителей подразделений. Мы изначально построили свою работу таким образом, чтобы у нас возникало как можно меньше проблем с координацией и руководством в команде. Это не избавило нас от всех проблем, но тем не менее их было в несколько раз меньше, чем в среднестатистической команде, работающей над проектом без финансирования.

В качестве подтверждения могу привести статистику: за время работы над «Легендами Аллодов» мы приобрели в 2,5-3 раза больше людей, чем потеряли. К тому же большинство расставаний были мирными. Разумеется, нам еще и просто повезло с людьми. Как руководитель проекта, я очень признателен всем, кто работал с нами над «Легендами Аллодов», и тем, кто трудится в рядах N_Game Studios сегодня, за их выдержку и самоотверженность!

От рекламы к 3D

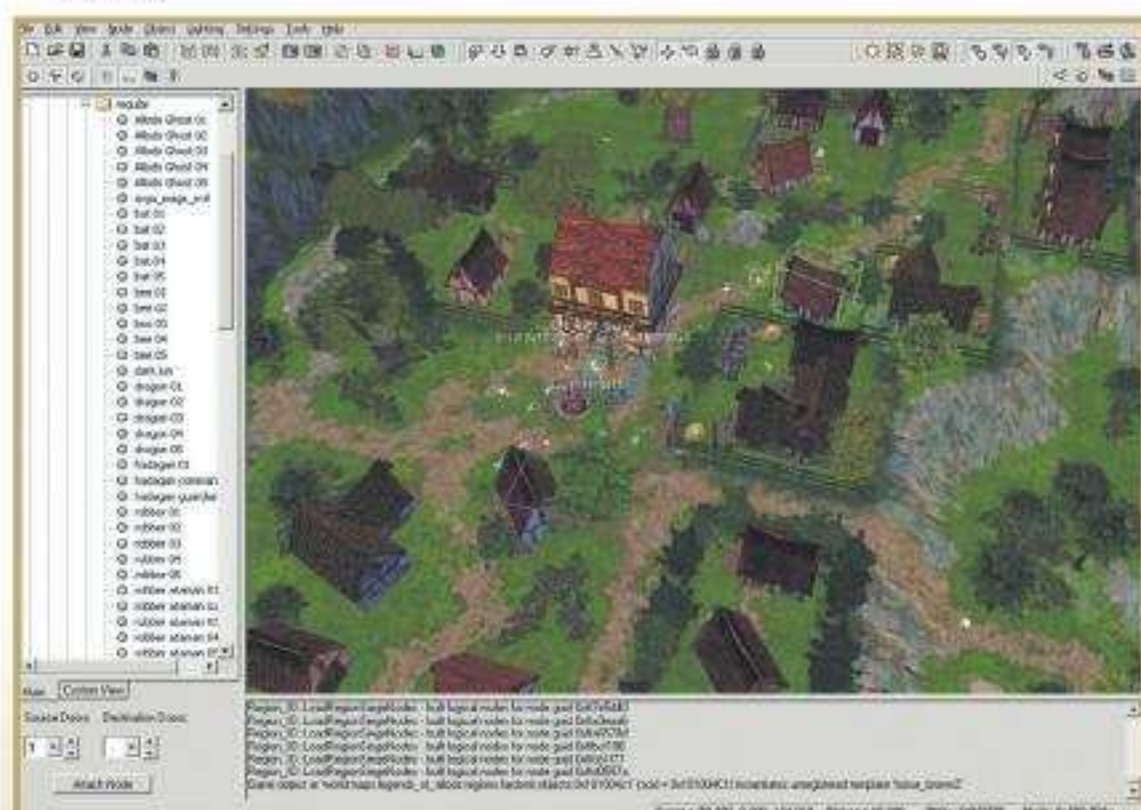
Банально, но факт: если разработчик надеется пускаться не на продажи (проект бесплатный), а хотя бы просто на популярность своей игры среди геймеров, реклама необходима. При этом ясно, что игра, лишенная финансирования на стадии разработки, не может быть разрекламирована на коммерческой основе. Вероятно, создателям бесплатной игры необходимо и к рекламе подходить несколько нестандартным образом.

ИМАНЦИЯ Рекламировали ли вы как-то свой проект, и если да, то как именно?



[Глеб]

Реклама была в основном косвенной. Поскольку финансирования у нас не было, приходилось по-всякому выкручиваться.



Редактор SiegeEditor достался «Легендам Аллодов» в наследство вместе с движком Dungeon Siege.

Дизайн и качество

ИМАНЦИЯ Как удалось добиться столь качественного дизайна уровней и проработанности игровых моделей (в особенности персонажей)? В некоммерческих проектах 3D-модели обычно сделаны тят-ляп, а у вас все по высшему разряду. Кто занимался моделированием и сколько времени у вас на это ушло?



[Глеб]

Основная проблема некоммерческих проектов (да и вообще проектов начинающих студий) — отсутствие в команде профессиональных художников. Нам в этом отношении очень повезло, у нас сразу был сильный профессиональный художник — **Елизавета Соколова**. Под ее руководством мы сформировали арт-подразделение, где много времени уделялось повышению уровня сотрудников.

В начале работы, когда у нас только появились моделлеры, их уровень был еще не очень профессиональным. Но благодаря постоянному обучению мы добились более чем пристойных результатов. Значительная часть наших моделей и анимаций для «Легенд Аллодов» была создана **Романом Сви-станюком**. Над текстурами работала Елизавета Соколова, впоследствии к ней присоединилась еще одна художница — **Юлия Чурилова**. В общей сложности работа над графикой игры заняла около двух лет (с учетом всех изменений и переделок). Над дизайном уровней работал я, к моменту начала работы над проектом у меня уже был



опыт создания карт к самым разным играм (я занимаюсь левел-дизайном с 1997 года).

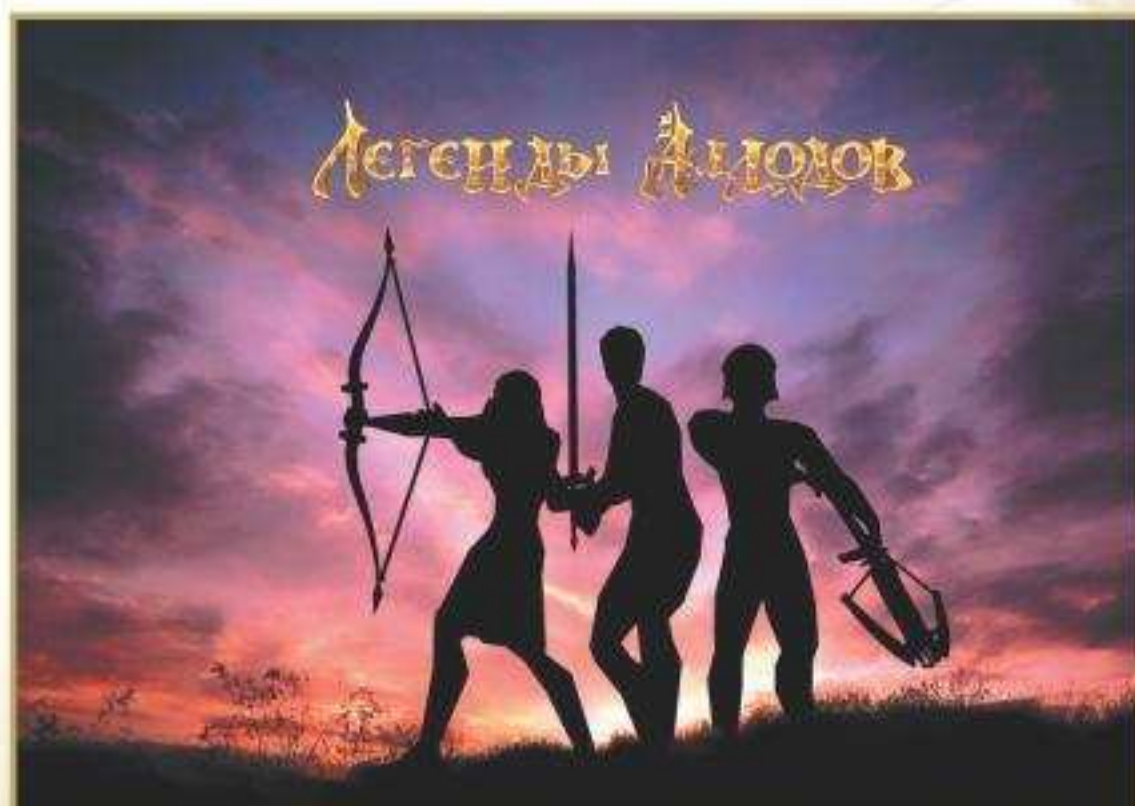
Как всегда, все сводится к вопросу подбора кадров. Глеб Соколов, умело применив свои уникальные организаторские способности, сумел собрать вокруг себя людей, которые в итоге довели проект до релиза. Но если вы только начинаете свою игру, всегда помните, что по каким-то геймдев-направлениям в вашей команде таких людей может не оказаться.

Сидели на форумах, давали интервью. Все-таки у нас на руках было продолжение легендарных «Аллодов», это не могло не привлечь внимание игроков и прессы. И мы изо всех сил старались не ударить лицом в грязь. Помогли нам и дружеские отношения с Nival — на их сайте регулярно появлялись все основные новости о нашем проекте.

В апреле 2004 года мы устроили презентацию игры на международной ярмарке «Игроград» в Киеве. Это также поспособствовало продвижению игры. Конечно, все эти наши рекламные мероприятия по масштабам не сравнимы с раскруткой, которую обеспечивают крупным коммерческим играм. Одна-

ко для своего уровня, времени и возможностей мы справились неплохо.

Удивительно, но получается, что раскрутить бесплатную игру вполне реально, даже не имея ни копейки в кармане. При этом «Легенды Аллодов» были раскручены достаточно мощно. Основная причина — достаточно высокое (для бесплатной игры) качество. Вывести на тот же уровень популярности проект классом ниже вряд ли бы удалось. А так — форумы, информация на сайтах и поддержка со стороны игровой прессы донесли информацию о «Легендах» практически до всех русскоязычных геймеров, интересующихся ролевыми играми.



Арт из «Легенд Аллодов», который печатали на обложках пиратских дисков.

ВМАНУЯ Какими инструментами (2D, 3D-редакторами и прочими утилитами) вы пользовались при создании игры? Были ли какие-то трудности выбора?



[Глеб]

Модели и анимация создавались при помощи **gMax** — бесплатной версии известного пакета **3D Studio Max** от **Discreet**. А вот для рисования текстур использовался преимущественно **Corel Photo-Paint** и (позже) **Adobe Photoshop**. Ну и, кроме того, мы пользовались утилитами для работы с движком **Dungeon Siege**: редактором карт, различными конверторами, выюверами, упаковщиками. Особых трудностей при выборе инструментария не было. Разве что стоит отметить отдельные недостатки вышеупомянутого **gMax** по сравнению с полнофункциональной версией **3DS Max**. Впрочем, они компенсируются бесплатностью пакета, что, согласитесь, немаловажно.

Многие разработчики (особенно те, кто получает солидную финансовую поддержку со стороны издателя) любят обкладывать себя самыми различными утилитами для разработки игр. Действительно, иногда это очень удобно. Не пытаться дотянуться до носа пяткой левой ноги, а для каждого 3D-элемента подобрать свою программку. Отдельно для *low-poly*, отдельно для текстурирования, отдельно для создания, скажем, волос. Но все это требует, во-первых, денег, во-вторых, времени на освоение. Ни того, ни другого у разработчиков бесплатных игр или модификаций обычно нет. Практика же наглядно показывает, что для создания качественной игры вполне можно обойтись самыми обычными графическими пакетами.

Движок — всему голова

Одна из самых серьезных проблем, стоящих перед начинающими разработчиками, — проблема выбора игрового движка. От движка зависит очень многое. Как будет выглядеть игра, какими инструментами придется пользоваться, что будет содержаться в диздоке. Изменить же свой выбор в пользу другого движка на поздних стадиях разработки практически невозможно: придется переделывать такой объем работы, что обычно проще начать делать игру с нуля.

ВМАНУЯ Как был выбран движок для «Легенд»? Почему вы остановились именно на движке **Dungeon Siege**? Не проще было бы, скажем, договориться с создателями «Проклятых земель»? Ведь в этом случае и с поддержкой было бы проще — разработчики всегда под рукой, да и общаться с ними проще (все-таки на одном языке говорим).



[Глеб]

Свою роль сыграла реклама **Dungeon Siege** со стороны **Gas Powered Games**, которая обещала массу удобств и невиданную прежде свободу при создании модификаций любой сложности. В прессе и в интернете все это было так красочно описано, что мы свернули работы над нашим другим проектом на собственном движке и решили заняться «Легендами Аллодов». Тем более что это была наша старая мечта. Все выглядело очень просто и заманчиво: покупашь игру, скачивашь редактор — и вперед!

С «Проклятыми землями» все было же не так просто. Во-первых, это был закрытый движок и добиться разрешения на его использование было не как два байта переслать. Кроме того, существовала серьезная проблема с отсутствием инструментария и закрытостью форматов. Мы уже имели опыт работы с движком ПЗ и не понаслышке знали обо всех связанных с этим проблемах (например, невозможностью добавить свои модели). К тому же на тот момент уже велась разработка нескольких некоммерческих проектов на движке «Проклятых земель». На самом деле мы все-таки рассматривали этот вариант (правда, позже, когда у нас возникли проблемы с приобретением лицензионной версии **Dungeon Siege**), но исходя из этой и ряда других причин мы все-таки решили использовать **Dungeon Siege**. Теперь понятно, что таким образом мы фактически отрезали себе путь к переводу нашего проекта на коммерческие рельсы, но на тот момент мы и не предполагали, что когда-нибудь это станет возможно.

Говорить, что разработчики совершили ошибку, — совершенно неправильно. О какой ошибке может идти речь, когда в итоге мы имеем совершенно потрясающую игру, да еще и сделанную совершенно бесплатно. Но за самих разработчиков немного обидно. Игра более чем достойна звания коммерческого проекта и наверня-

ка переросла бы в такой, если бы не движок...

Даже если вы собираетесь делать бесплатную игру и на начальном этапе даже не мыслите себе, что в итоге у вас получится что-то серьезное, лучше заранее подстраховаться и выбрать средство разработки, которое в дальнейшем позволит перевести игру на коммерческую основу. Проблемы, которые при этом придется решить, не так велики, как ваше разочарование на стадии релиза, когда станет ясно, что заработать на игре не удастся.

ВМАНУЯ Мы видели демоверсию «Легенд Аллодов», а затем имели возможность сравнить ее с релизом — небо и земля. Почему вы выпустили такую сырую демоверсию, и не сказалось ли это в итоге на популярности игры?



[Глеб]

Действительно, с выпуском первой демоверсии мы явно поспешили. Наверное, сказалось отсутствие у нас должного опыта. Мы так спешили продемонстрировать игрокам плоды наших трудов, доказать реальность наших намерений, что не побоялись выложить в открытый доступ версию «Легенд Аллодов», которую трудно назвать даже альфой! Естественно, это был не самый правильный ход с маркетинговой точки зрения. Демоверсия кишела багами, графика была отнюдь не в финальном качестве.

Еще там была совершенно дивная озвучка в исполнении одного из членов команды. Неудивительно, что и реакция игроков была неоднозначной. Но для нас самих выпуск первой демоверсии оказался очень полезен. Работая над проектом, разработчик, особенно не очень опытный, часто попадает под его влияние и уже не замечает очевидных недостатков или промахов. Поэтому эксперимент с выпуском демки подействовал на нас, можно сказать, отрезвляюще. Было принято решение о редизайне проекта, и в итоге «Легенды Аллодов» вышли на заметно более высокий уровень качества. Еще неизвестно, произошло бы это, не будь той первой демоверсии... Я не думаю, что ее выпуск негативно повлиял на популярность финальной версии. Во-первых, «Легенды Аллодов» вышли спустя более чем полтора года, и за это время проект существенно видоизменился. А во-вторых, первую демоверсию успел опробовать достаточно ограниченный круг игроков (в основном хардкорных фанатов).



Молодой зеленый тролль — его можно назвать символом всей серии «Аллодов».



Модели нежити состоят из крайне небольшого числа полигонов. Но текстуры идеально подогнаны, в результате мертвяки выглядят отлично.

ВРЕМЯ ТЕНЕЙ МАГИЯ КРОВИ

Продолжение "Лучшей RPG 2005" и
 "Лучшей игры года 2005" по версии
 Gameland Award



- 12 школ магии, 100 заклинаний, 12 свежих музыкальных тем
- дюжина новых боссов, десятки детально проработанных персонажей и монстров
- тайны неизведанных территорий

www.bloodmagic.ru

© 2006 ЗАО «1С». Все права защищены.
 © 2006 SkyFallen Entertainment. Все права защищены.

Финансовый паровоз

Менять направленность игры на финальных стадиях разработки крайне непросто. Одно дело с самого начала разрабатывать коммерческий тайтл, совсем другое пытаться в последний момент попытаться коммерциализировать проект. Тонкостей и препон, которые могут встать на пути разработчика, в этом случае не перечесть.

ВМАНУЯ Когда игра была близка к релизу, не думали ли вы сделать проект коммерческим? Если да, то что помешало поставить игру на мощные финансовые рельсы?



[Глеб]

Если даже и думали, то серьезно такую возможность не рассматривали. Если бы «Легенды Аллодов» разрабатывались на собственном движке или на движке тех же «Проклятых земель», это было бы более реально. А вот для коммерческого издания «Легенд Аллодов» на движке Dungeon Siege пришлось бы покупать лицензию у Gas Powered Games и Microsoft, и еще не факт, что нам бы ее продали. Да, собственно, у нас и денег на это не было. Так что, увы, «Легендам Аллодов» так и не суждено было стать коммерческим проектом.

Печально, но факт — пираты до сих пор удерживают изрядную долю отечественного компьютерно-игрового рынка. Здорово, что хотя бы коммерческие российские игры перестали воровать, но как прижать к ногтю пиратов, когда они тиражируют и нахально «стригут капусту», выпуская бесплатные проекты и модификации (к слову, на пиратских лотках можно найти сборники модов, в которые включены переведенные нашим журналом модификации — в рамках проекта «Сделано в Игромании»).

ВМАНУЯ Мы неоднократно видели, как ваше детище продается на пиратских лотках. Как относитесь к такому положению вещей? Не обидно, что кто-то собирает финансовый урожай со вспаханного вами игрового поля?



[Глеб]

Обидно, конечно. Мы потратили на этот проект много времени, сил, да и чего уж там скрывать — денег из собственного кармана. При этом никто из нас не заработал на «Легендах Аллодов» ни копейки. А кто-то теперь нагло и цинично получает прибыль, продавая нашу игру. Разумеется, мы недовольны, но пока, увы, не в силах что-либо изменить. Единственным утешением служит то, что благодаря пиратам «Легенды Аллодов» смогли увидеть тысячи геймеров, у которых нет возможности скачать игру из интернета. И еще — раз игра так хорошо продается пиратами, значит, мы хорошо потрудились!

Любой разработчик бесплатной игры или модификации должен быть готов к тому, что, придя однажды на местную «Горбушку», увидит, как воротилы криминального бизнеса зарабатывают деньги на его проекте. Не каждый способен выдержать такое.

Советы и планы

ВМАНУЯ Среди начинающих игроделов существует мнение, что прежде чем приступать к разработке полноценного проекта, лучше набраться опыта на бесплатных аддонах и модификациях к уже существующим играм. Насколько и в каких случаях это оправдано?



[Глеб]

Оправдано — если вы хотите набраться опыта, получить практические навыки в области создания игр. Опыт работы над модификацией (особенно если проект был доведен до логического завершения) может быть полезен при устройстве на работу в игровую компанию. Но я должен подчеркнуть, что создание большого мода или аддона — это работа, сравнимая по сложности и объему с проектом полноценной игры. Нужно быть готовым к тому, что разработка может потребовать много времени, сил, да и капиталовложений (обновление компьютера, покупка софта, оплата интернета). А денег вы в итоге не заработаете.

Мне кажется, что создание модификаций и аддонов — отличная школа для молодых разработчиков и хорошая проверка на выживаемость. Вы получаете возможность работать с готовыми решениями, профессиональным инструментарием, кодом. В современных условиях, когда все большую роль начинают играть middleware-решения, такой опыт может быть незаменим. Уже сейчас все меньше компаний могут позволить себе проходить разработку новой игры с нуля. Написание движков становится прерогативой крупных, материально независимых компаний, которые могут позволить себе содержать большой штат программистов на протяжении 1,5-2 лет, которые иногда могут потребоваться для разработки конкурентоспособной технологии. В ближайшем будущем небольшие команды, которые хотят успешно работать в жестких условиях рынка, так или иначе будут вынуждены брать на вооружение чужие решения. Поэтому опыт модмейкерства очень даже пригодится. Но, повторюсь, нужно понимать, что это далеко не самый простой путь.

Модо- и аддонотворчество — отличная школа для любого начинающего разработчика. Примеров, когда начинающий девелопер создавал интересную модификацию и благодаря этому был замечен и принят в штат крупной компании разработчиков, великое множество. Но это на Западе. У нас такие случаи тоже не редки, но ввиду меньшей развитости



Бои в «Легендах Аллодов» вряд ли выглядели бы столь красочно без спецэффектов. Даже по сегодняшним меркам они тянут на твердую пятерку.

игровой индустрии, конечно, не имеют столь массового характера. При этом, конечно, не стоит думать, что создание мода — это кратчайший путь в геймдев. Это полезный опыт, наработка навыков... но окольная дорожка в коммерческий игрострой. Прямой же путь — устроиться в компанию разработчиков.

ВМАНУЯ По вашему мнению, насколько оправдана проделанная работа? Что дал опыт разработки подобного рода игры?



[Глеб]

Можно сказать, что в итоге мы получили больше, чем могли бы получить, и меньше, чем рассчитывали в начале. Во-первых, бесценный практический опыт. Мы наступили на десятки граблей, узнали, как надо делать и как не надо. В общем, прошли свое крещение огнем. Во-вторых, мы, я надеюсь, заработали определенную репутацию в глазах игроков, прессы и наших коллег — разработчиков и издателей. Это наш аванс на будущее.

С другой стороны, мы несколько наивно рассчитывали, что после выхода «Легенд Аллодов» сможем легко, без сучка и задоринки, подписать контракт с каким-нибудь крупным издателем на разработку следующего, уже коммерческого проекта. Тут нас ждало некоторое разочарование. Собственно, наличие в нашем портфолио «Легенд Аллодов» само по себе еще не избавило нас от множества хлопот и трудностей, связанных с поиском издателя и убеждением его в необходимости работать с нами.

ВМАНУЯ Чем сейчас занимается N_Game Studios? Собираетесь ли вы выходить на рынок коммерческих игр?

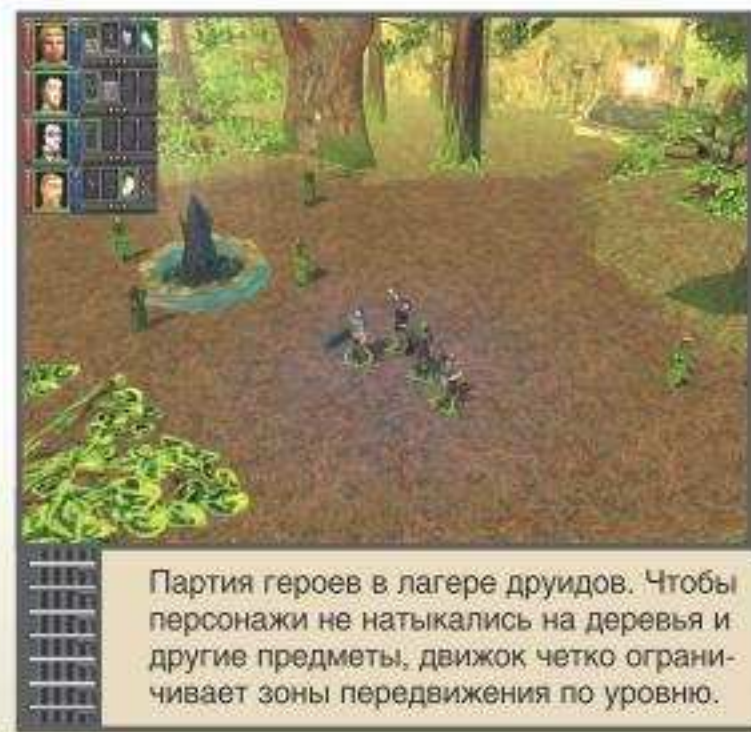


[Глеб]

Сейчас мы работаем над новым, пока не анонсированным проектом. И разумеется, мы собираемся выходить на рынок коммерческих игр. Я бы даже сказал, не собираемся, а уже делаем все для выхода! Планы у нас большие.

■ ■ ■

Путь разработчика некоммерческой игры извилист и тернист. Коварные грабли подстерегают его на каждом шагу, так и норовят побольней заехать в ухо или по лбу. Однако история с «Легендами Аллодов» явно показывает, что, несмотря на препоны, довести такой проект до релиза вполне реально. Более того, на такой разработке, так же как и на создании мода, можно получить бесценный опыт по созданию игр. ■



Партия героев в лагере друидов. Чтобы персонажи не натыкались на деревья и другие предметы, движок четко ограничивает зоны передвижения по уровню.

И Г Р А Н А С Т О Р О Н Е Т Ъ М Ы



ДНЕВНОЙ ДОЗОР

WWW.DOZORGAME.RU



www.nd.ru

«Дневной Дозор» Сюжет и персонажи © 1998, 2006 С. В. Лукьяненко, В.Н. Васильев. «Дневной Дозор» Видеоматериалы и логотипы © 2006 Первый канал, ТАББАК / Базелевс Продакшн. «Дневной Дозор» © 2006 Nival Interactive, Targem Studio, Новый Диск. Все права защищены. «Дневной Дозор» Озвучивание персонажей © 2006 ООО «Атомик». Все права защищены. LIFESTUDIO HEAD © 2001 – 2006 LifeMade Interactive Ltd. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России и стран бывшего СССР принадлежат ЗАО «Новый Диск», телефон: (495) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по телефону: (495) 933-07-26, e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел.: 8 (050) 336-73-73, e-mail: sales@odyssey.ua, www.odyssey.ua.

ИСКУССТВЕННЫЙ РАЗУМ

ФОРУМ РАЗРАБОТЧИКОВ

При фразе «искусственный интеллект» фантазия обычных людей выдает картинки каких-нибудь андроидов, механических собачек и ужасы «Матрицы». Редкий собеседник вспомнит о компьютерных играх, хотя применительно к ним это словосочетание используется уже четверть века. Впрочем, чему удивляться? В каждом втором боевике про звездное будущее человечества встречаются разумные андрониды, которые думают как люди (а иногда и вместо людей). Успехи же искусственного интеллекта (он же **AI**, далее по тексту **ИИ**) в играх вечно подвергаются сомнению. Как обстоят дела на интеллектуальном фронте, нам сегодня расскажут:

nek — Юрий Некрасов, генеральный директор CrioLand;

dab — Алексей Дубовой, руководитель и главный программист Elemental Games;

AG — Макс Тумин, менеджер и геймдизайнер GFI Russia (бывшая MiST land — South);

ChS — Михаил Пискунов, ведущий сценарист KDV Games;

Feodor — Федор Мукин, директор компании Arise;

Mushroomer — Василий Кашников, менеджер Temporal Games;

Zeitcatcher — Иван Никитин, директор и ведущий программист Temporal Games;

Представители «Игромании» в лице Владимира Болвина, Алексея Макаренкова и Светланы Померанцевой тоже складывали извилины в копилку общего коллективного разума. По окончании беседы ни одна капля серого вещества не пропала.

Имитация мозга

Геймеры (за редким исключением) искусственный интеллект в играх обычно не жалуют. Костерят почему зря, называют обидными словами ни в чем неповинных ботов. И это при том, что компьютер наловчился обыгрывать в шахматы даже чемпионов мира.

ИМАНУИЛ Все давно привыкли к понятиям «графический движок» и «физический движок». Их можно приобре-

ти, чтобы сэкономить время на разработке. А вот ИИ отдельно от игры пока не предлагает никто. Нет таких движков. Почему?



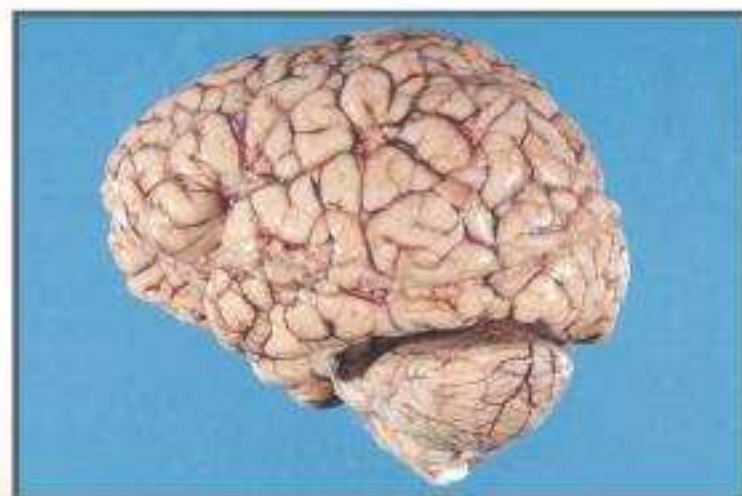
[nek]

Есть еще понятие «игровой движок». В нашем проекте «Завтра война» ИИ присутствует точно. Но вот как его оттуда выделить? Чтобы прода-

вать ИИ, нужно для начала разобраться, что это такое. А в этом человечество за последние два тысячелетия не особенно преуспело.

Можно придумать алгоритм, который будет имитировать интеллект (еще одна расшифровка ИИ), и этим все успешно и занимаются. Но работать такой алгоритм сможет лишь в конкретной игре, для которой он изначально предназначался. Я крайне пессимистичен в прогнозах и не ожидаю значительных достижений в этой области. То, что показывают в фильмах и пишут в фантастических книгах, слишком далеко от реальности.

Скорее мы увидим летающие машины или еще какие-нибудь не менее удивительные плоды научных прорывов в физике и математике. Там задачи чисто прикладные, а вот философские вопросы, к каковым относится ИИ, технари решать не умеют. Быть может, человечеству стоит лучше финансировать философов? Глядишь, и надумают чего-нибудь...



Мозг человека — эталон интеллекта для всех создателей ИИ. К сожалению, возможности компьютеров пока не позволяют воссоздать нейронную сеть такой сложности.

ИИ-имитации



[ChS]

Вообще, анализ и логика — не главные признаки разума. Главное — творчество, создание чего-то такого, что не имело никаких ана-

логов, что невозможно логически вывести из проанализированной картины мира (тот же тетрис). Творческие существа в качестве врагов, несомненно, опасны. Но чтобы создать таких, надо хотя бы понимать, как происходит это самое творчество у самих людей, а на этом направлении пока полный порядок. В смысле понимания — ноль целых ноль десятых.

Для игровых сред гораздо полезнее имитация живого человека или другого хитрого существа. Мультиплеер — это очень хорошо, но там не всегда можно найти нужного партнера. Все хотят быть хорошими героями, но никто не хочет быть хорошей жертвой: никто не желает прожить очень короткую, но яркую жизнь с целью доставить больше фана своему палачу. А если хочется поохотиться на разумных жертв или поиграть в преступника, уходящего от погони? В таких случаях вся надежда на ИИ-имитации.



Боты в Battlefield 2 ведут себя почти как живые люди. Но... только на заданном участке местности. Скрипты намертво привязали их к ландшафту.



[Chs]

Действительно, ИИ-движков нет. Есть только модные методики — вроде отсечения шума, многовариантного анализа (с трудом представляю, что это такое, просто подслушал разговор). Почему нет таких движков? Потому, что все объекты в игре — это наборы параметров, не больше и не меньше. Любое действие, видимое или невидимое, — это изменения параметров в этих наборах.

Для игрока монстр представляет собой совокупность «здоровье + скорость + damage + 3D-модель». Для программиста все не так. Он видит огромную абстрактную структуру данных с кучей переменных с длинными именами, о назначении которых знает только он один. То, что называют ИИ, является прежде всего системой всестороннего анализа параметров, с помощью которых игра манипулирует юнитами и устанавливает правила их взаимодействия. К тому же этот набор параметров для каждой игры глубоко индивидуален.

Функцию, выполняющую одно и то же, можно написать по-разному. Как именно — зависит от опыта программиста, образа его мышления, то есть содержит отпечаток индивидуальности. На более высоком уровне, на уровне проекта, вся база данных становится некой уникальной характеристикой, индивидуальным портретом, отражающим суть игры. Такие вещи не поддаются стандартизации.

Для каждого проекта приходится создавать свои анализаторы параметров — системы ИИ (в отличие от графических сред, в которых разнообразие и уникальность сведена к минимуму). Игровой интеллект легко представить в виде черного ящика. На входе — жестко заданный программистом список параметров и переменных, которые надо проанализировать. На выходе — не менее жестко заданный список действий, которые выполняются в ответ на изменение входящих сигналов. По сути, это никакой не интеллект, а просто автомат, неспособный выйти из заданных рамок.

Механика искусственных извилин



[Feodor]

говоря, любой современный ИИ построен по схеме «событие — реакция». Мы и в нормальной жизни определяем интеллект собеседника, к примеру, по его реакции на наши слова. Так и тут. Для каждого отдельного игрового события (а иногда и группы) программистами специально пишется отдельный код, «объясняющий», что именно должен сделать компьютер в том или ином случае. Например, что может произойти, если игрок грабит персонажа:

1. NPC не реагирует, поскольку ситуация разработчиками не предусмотрена. «У-у-у, — говорит пользователь. — Компьютер совсем без мозгов!»

2. NPC нападает на геймера. Программисты написали реакцию «если игрок грабит NPC, его атакуют». И так на протяжении всей игры. «У-у-у, — говорит игрок. — Какие-то они не живые, все время одно и то же делают».

3. Программисты закодировали 10 вариантов поведения NPC на случай грабежа. Включаются дополнительные условия (день, ночь, подкрались со спины или шарят по карманам, глядя в лицо). Поначалу кажется — вот он, настоящий ИИ. Однако если провести за игрой много времени, все 10 вариантов будут перепробованы многократно. Игрок опять разочарован: «Скрипты!»

Умные движки

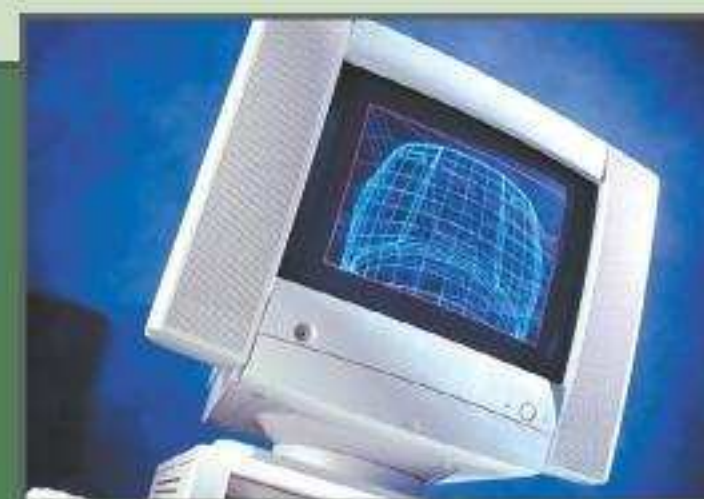


[Zeitcher]

На Западе есть нечто похожее на ИИ-движки. Распространяются в виде middleware-модулей, вроде RenderWare, или как отдельные SDK. Поскольку искусственный интеллект очень тесно связан с другими компонентами игрового движка, его «прикручивают» к логической части (некоторые даже считают ИИ с игровой логикой синонимами). Только нужно понимать, что эти библиотеки не научат игровых персонажей принимать решения. Они представляют собой скорее сборник алгоритмов и методик.

Например, «поиск пути» — по этому алгоритму игровые персонажи двигаются из точки А в точку Б и успешно обходят препятствия. Или «конечный автомат», «нечеткая логика», «нейронные сети» — эти технологии задают очень гибкую (применимую практически для любых задач и жанров) основу, которая открывает широкие возможности для программирования игровой логики. А главное, не требуется заново изобретать велосипед.

На мой взгляд, идеалом игрового ИИ



можно считать некий конструктор, который не только подстраивает игру под игрока (меняет сложность в зависимости от уровня подготовки геймера), но и перестраивает ее либо в рамках заданных разработчиком, либо вообще свободно. Тогда получится столько вариантов прохождения, что игрок даже не поймет, играет ли он в одну и ту же игру или в разные. Однако заскриптованные события обходятся значительно дешевле разработок инновационного ИИ. Поэтому на сегодняшний день мало кто считает эту область приоритетной. В 90-х гг. все были одержимы графикой, сейчас — физикой. Так и до ИИ время дойдет.

4. Гипотетически можно прописать 1000 вариантов поведения NPC. Очевидно, что объем работы увеличивается в разы. При этом основной массе игроков достаточно упрощенного варианта ИИ. Поэтому подобная роскошь еще долго останется чисто гипотетической.



[dab]

Сейчас в играх применяются два основных варианта ИИ. В первом случае все заскриптовано: сам юнит не принимает практически никаких решений. Все прописано заранее: в какую точку идти и что там делать. Это очень простой путь. Однако такую игру неинтересно переигрывать — все известно заранее.

Второй путь намного сложнее. Здесь без человека, профессионально разбирающегося в ИИ, не обойтись. В этом случае для каждого юнита определяется поведение в окружающем мире и то, как он будет реагировать на всевозможные факторы. Возникает множество неповторимых ситуаций. Геймер всегда найдет что-то новое. Но при этом возникает другая проблема — к подобной игре очень сложно привязать сюжет. Такой мир развивается и живет по своим законам. Тем не менее высокая реиграбельность обеспечит игре долгую жизнь.



[Feodor]

По большому счету, в обоих вариантах ИИ все заскриптовано. В первом случае юнит реагирует только на одно событие в один момент времени. И реакция на каждое событие у него тоже только одна. Во втором варианте юниту прописано несколько реакций. Они выбираются случайно, либо по каким-то правилам, которые устанавливают разработчики. Сам юнит никаких решений не принимает. Он не способен на это.

Возможности ИИ лучше всего демонстрируют современные шахматные программы. Лучшие из них работают по принципу перебора. В программу заложено очень большое количество стандартных решений и реализованы хорошие алгоритмы поиска, чтобы быстро подобрать наиболее подходящее по ситуации. Когда человек играет с компьютером, он действительно думает и придумывает, а вот машина только перебирает заложенные в нее варианты. Компьютер проиграет, если у него в памяти не окажется подходящей заготовки. Он не может себя перепрограммировать.

Можно привести показательный пример для демонстрации уровня современного ИИ. В Японии очень популярна игра го. Чрезвычайно простая, в разы проще шахмат, почти



В Warcraft III весь интеллект компьютерных противников сводится к схеме «добежал по кратчайшему пути, уничтожил объект». Но это несколько не мешает игрокам получать удовольствие от геймплея.



В «Периметре» алгоритмы передвижения юнитов на порядок сложнее, чем в Warcraft III, но игровые ситуации настолько непредсказуемы, что и они не всегда справляются.

как крестики-нолики. Но она требует пространственного мышления и сообразительности. Так вот, объявлена премия в районе миллиона долларов за программу, которая будет играть в го хотя бы на среднем уровне. Премия до сих пор остается невостребованной.



[dab]

Скрипт — это жестко заданная, неизменяемая последовательность действий (логическая цепочка). Как правило, пишется небольшой код (не более 100 строчек на юнита), в котором полностью определяется поведение объекта (пойди туда, сделай то). Если же в игре возникают ситуации, когда по каким-то причинам бот может поступить так или иначе, это уже не скрипт, а игровая логика (как раз ИИ).

Выбор из двух и более возможных действий реализуется в алгоритмах принятия решения (напасть или убежать, завести разговор или проигнорировать игрока). В таком случае для юнита пишется логика на мегабайт и более. Пример с игрой го хорошо иллюстрирует такую ситуацию. Простые правила создают огромное количество пространственных комбинаций, которые невозможно эффективно решать перебором. Так и поведение одного юнита может быть очень простым. Но если у него есть выбор (задана логика) из нескольких простейших действий (которые сами по себе могут быть скриптами), в игре возникает огромное количество вариаций, поскольку юнитов много и они как-то взаимодействуют друг с другом.

Собственно, тот же мозг человека состоит из простеньких нейронов, но вместе эти миллиарды нервных клеток создают разум. Так что главный вопрос ИИ заключается в качестве игровой логики и времени, которое требуется на ее написание.



[ag]

На самом деле неважно, жесткая ли это последовательность, fuzzy-logic или нейронные сети, главное, чтобы играть было интересно. Если можно достичь этого жесткой последовательностью — надо использовать ее. Если нужно что-то более комплексное, придется делать продвинутый ИИ. Однако действовать надо осторожно, поскольку жалобы «ой, тут все на скриптах» ничем не лучше жалоб «ой, какой тупой ИИ». Только стоят значительно дороже.

Железный друг лучше нубов двух



[Feodor]

Но это только одна сторона вопроса. Есть более правильный вопрос: «А нужен ли ИИ в компьютерных играх?» Недовольные сообразительностью своего виртуального врага хардкорные игроки, которые слишком много времени проводят за играми. Специально для них существует мультиплеер, где всегда можно найти противника по своему уровню. К тому же на другом конце провода будет не бездушная машина, а человек. С ним можно поговорить, он проявляет эмоции, и вообще, иметь дело с товарищем по игровой зависимости значительно приятнее. Зачем же делать имитацию? Чтобы геймеры разучились общаться с живыми людьми? Большинство серьезных стратегий как раз рассчитаны на игру в онлайне, а сингл используется лишь для подготовки к сетевым баталиям.

Интуитивный ИИ



[dab]

Хороший ИИ сделать сложнее, чем хорошую графику. Мало того что имеется множество решений одной и той же задачи, так еще и существует огромное количество разных правил, которые необходимо учитывать. Зачастую просто невозможно предусмотреть все возможные комбинации. К тому же иногда нельзя точно поставить и описать даже основную задачу. Мы, люди, применяем в этих случа-



ях интуицию. ИИ применять нечего — у него есть только то, что мы в него заложили.

Игры — это развлечение. В игры играют, чтобы развлекаться и отдохнуть, чтобы получить удовольствие. И сегодняшние возможности ИИ эту потребность полностью удовлетворяют.



[dab]

Эх... Если бы все было так просто. Я очень много играл в онлайне и могу сказать, что найти партнера для продолжительной игры, да еще с подходящим игровым опытом, очень сложно. Да что там — практически невозможно. Несколько раз пытался поиграть в **Heroes of Might and Magic 5** по локалке и через интернет. И ни разу не то что не завершил игру, а даже наполовину не продвинулся! Все время возникают какие-то проблемы, причем вовсе не технические.

Не каждый захочет играть с тобой целый день. Не каждый будет ждать, пока ты обдумаешь свой ход. А отложенная партия практически наверняка никогда не будет закончена, поскольку потом непросто выбрать время, которое устраивало бы обоих игроков. Другой пример — из **World of Warcraft**. Помнится, надо было мне выполнить квест. Причем для этого требовалось пройти через регион Scholomance партией из пяти человек. А это восемь часов геймплея. Поход оказался затяжным, поскольку остальные четверо квестом особо не интересовались. Некоторые из них уже бывали в этом инстансе. Кроме того, область населена высокоуровневыми монстрами и гибнуть за здорово живешь никто не хотел. Надеюсь понятно, насколько зубодробительным получился поход? К слову сказать, я выполнил этот квест через два месяца, после множества неудачных попыток... За эти долгие восемь часов, пока шли по инстансу, в партии сменилось много людей.

С ИИ такой проблемы нет. Он всегда в рабочем состоянии. Готов к игре в любую минуту. И не покинет тебя, если ты ему надоел. Игры вовсе не развлечение. Во всяком слу-

чае, не для всех. Уставший человек лучше пойдет смотреть фильм. К примеру, многие ходят в высокоуровневые инстансы WoW, а это настоящая многочасовая работа. Хардкорные, продвинутые геймеры уж точно играют не ради отдыха. Они хотят взять от игры по максимуму. И добиваются своей цели, побеждая других. Это способ самовыражения. Возможно, в этом отличие хардкорных игроков от тех, кто ищет в игре развлечений.



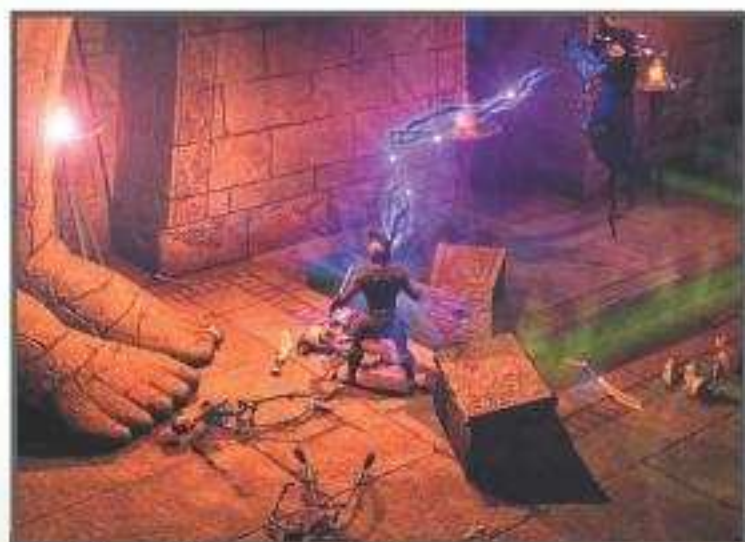
[Mushroomer]

Основное отличие того ИИ, который хотелось бы видеть, от того, который мы наблюдаем сейчас, заключается в неадекватной оценке ситуации. Безусловно, основная задача компьютера — не победить игрока, а красиво ему проиграть. И это очень непросто, учитывая насколько все геймеры разные.

Правильная оценка любых параметров (будь то подстройка под игрока или обработка игровых персонажей) включает в себя от сотни и более условий. Прописать их все просто не хватит времени, учитывая ограниченное время разработки и специфичность ИИ для каждой игры. Остается привлекать игроков занимательным сюжетом и графикой высокого разрешения. Ну и ждать какой-нибудь новой железки-ускорителя ИИ, в которую будет интегрирована панацея от всех бед на основе имплантата из крысиного мозга.

■ ■ ■

Наш коллективный разум не решил в одночасье всех проблем разума искусственного. Его нечеловеческие способности полностью зависят от скромных пока еще возможностей разработчиков компьютерных игр. Однако они работают над умственными способностями ИИ. Остается надеяться, что когда-нибудь компьютер перестанет быть чисто игровой платформой и превратится в настоящего настольного друга. ■



В Titan Quest ИИ определяет всего один параметр — насколько быстро монстры будут подбегать к главному герою. При желании переменную можно изменить в редакторе.



Искусственный интеллект в TES 4: Oblivion очень сложный. Персонажи реагируют на десятки различных условий среды — мегабайты программного кода!

Հիմա օգնիր սրճարան
!"II ԲԱՍՏՐԵՔՓ ԲՐԱՇԱԽԱՐԽՈՒՄՈՒՄ
ՏԿՈՐՈՒՄ ԵՄ ԵՄՈՒՄ

Реклама

II
КОСМИЧЕСКАЯ
ФЕДЕРАЦИЯ

Новая походная космическая стратегия от Stardock/Paradox Interactive.

Полностью русская версия Galactic Civilizations II.

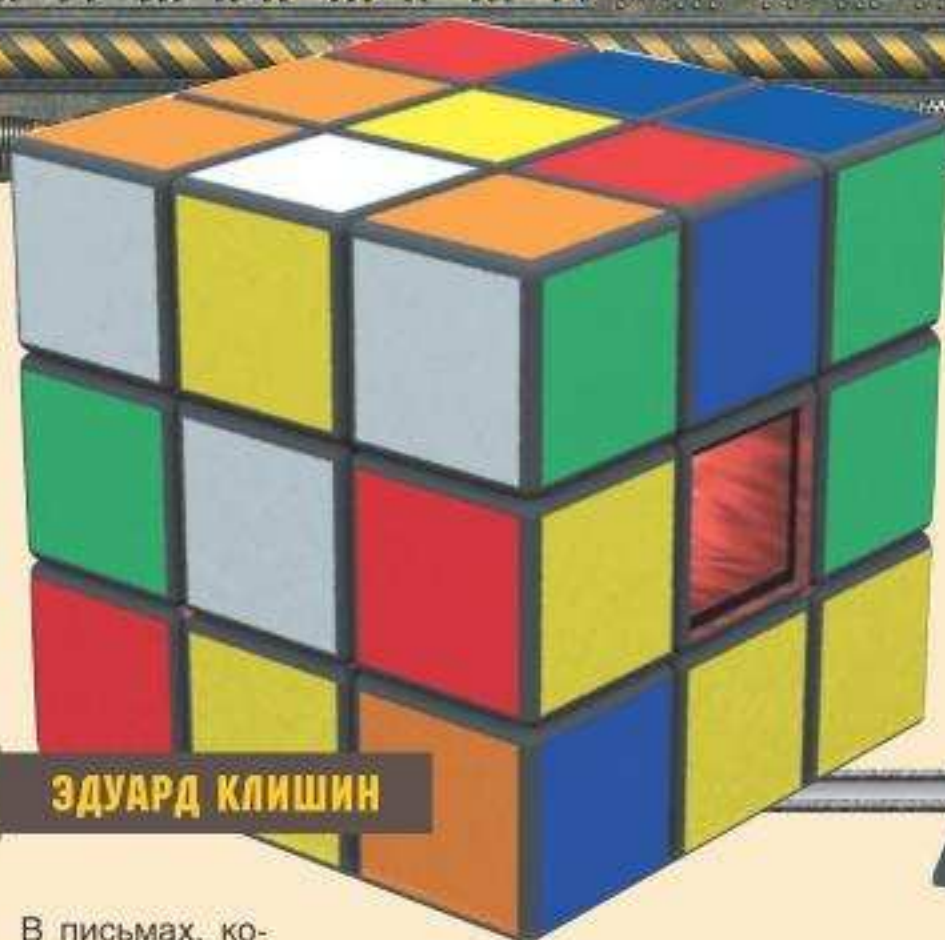
www.snowball.ru/federation



paradox
INTERACTIVE

snowball.ru™
искусство делать игры





ЗДУАРД КЛИШИН

BORLAND C++ BUILDER ПРОГРАММИРОВАНИЕ

В письмах, которые приходят на игровую редакцию, а также на форуме «Игромании» вы просите нас опубликовать уроки по программированию. В той или иной форме программирование есть практически в каждом номере журнала — например, в виде уроков по скриптописанию, но поскольку вы хотите, что называется, живого кодига, то мы возобновляем в журнале статьи по программированию в различных средах.

Сегодня мы познакомим вас с интерфейсом весьма популярной среды программирования — **Borland C++ Builder**, создадим медиапроигрыватель и попутно изучим синтаксис программы.

ПЕРВОЕ СВИДАНИЕ

Работу начнем с запуска приложения. Сразу после того, как C++ Builder загрузится, перед вами появятся два больших окна. В первом из них производится так называемое визуальное программирование — вынесение необходимых компонентов на форму программы. Во втором осуществляется кодирование. На верхнюю панель вынесен ряд базовых функций (*Сохранение, Загрузка, Запуск программы*) и несколько вкладок: перемещаясь по ним, можно выбрать необходимый компонент для приложения.

В левой части главного окна располагаются две панели: **Object TreeView** (здесь отображаются иерархия объектов и их при-

Inspector — так называемый инспектор объектов, он позволяет настраивать свойства того или иного элемента. В этом же окне назначаются всевозможные события для компонента: обработчики нам предстоит написать самостоятельно, они в программную среду не встроены.

С интерфейсом Borland C++ Builder мы познакомимся, переходим непосредственно к разработке медиапроигрывателя. Создайте новый файл и сохраните через меню **File/Save Project As...** В процессе работы несложно сохранять проект комбинацией клавиш **Shift+Ctrl+S**, через меню **File/Save All** либо кликнув на кнопку с изображением множества дискет на панели инструментов. Сохраняйтесь почаще, при работе с Borland C++ Builder это очень важно.

Выберите вкладку **System** на инструментальной панели, затем один раз кликните по кнопке с изображением музыкальной ноты и видеоленты — это компонент **MediaPlayer**. Установите указатель мыши в любое место пустой формы и кликните левой кнопкой мыши — на экране появится новый элемент. Если вы хотите, чтобы объект был добавлен в центр рабочей области, то кликнуть по инструментальной панели нужно дважды.

Для перемещения объекта (слово «объект» мы будем использовать как синоним компонента) по рабочей области вам необ-

ходимо его выделить.

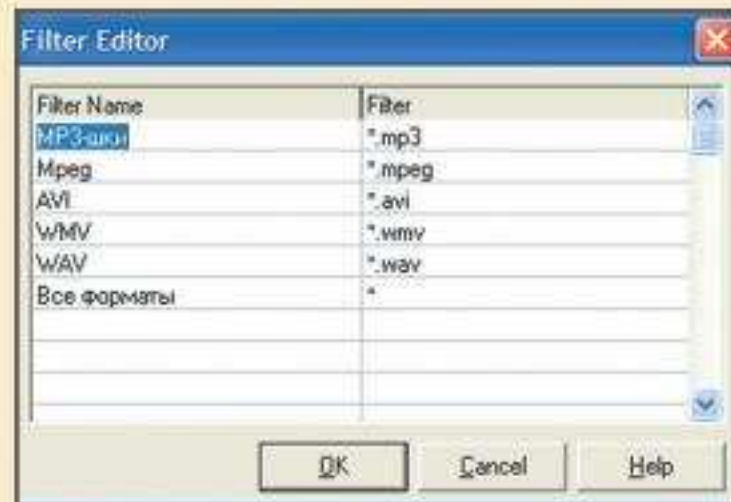
Для этого достаточно щелкнуть по нему левой кнопкой мыши и, не отпуская кнопку, перетащить на новое место. Также перемещайте

на форму программы компонент **Panel** из вкладки **Standard** на инструментальной панели (предпоследний пункт списка). Выделите компонент **Panel1** и в инспекторе объектов в поле **Align** (вкладка **Properties**) кликните на параметр **AlBottom**: созданная панель займет всю нижнюю область будущего медиаплеера. Если хотите, то прямо сейчас можете изменить ее ширину и высоту.

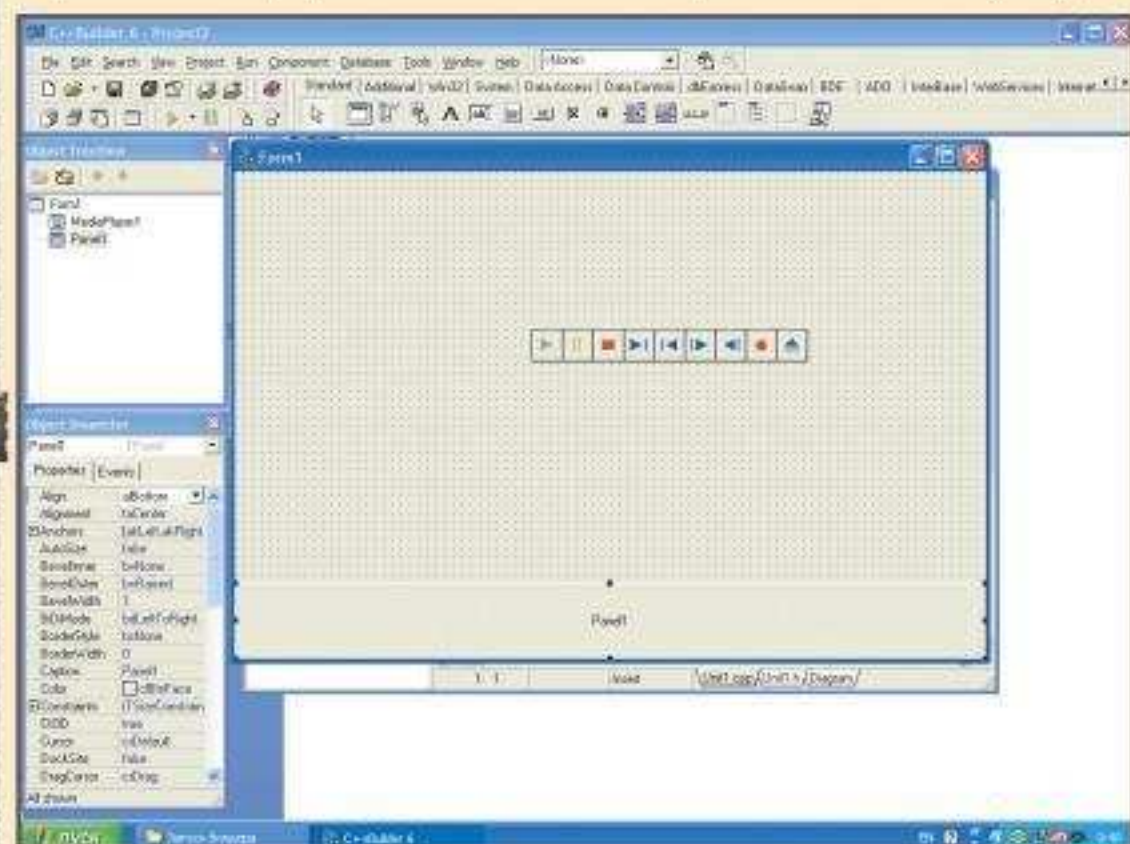
СИСТЕМА ИЕРАРХИИ

Переходим к панели иерархии объектов — **Object TreeView**. Сделаем компонент **MediaPlayer1** дочерним по отношению к элементу **Panel1**. Для этого щелкните по компоненту **MediaPlayer1** в меню **Object TreeView** и переместите его на элемент **Panel1** в том же окне. Выбранный объект станет дочерним по отношению к компоненту **Panel1** и будет помещен на его форму. Останется лишь задать новое расположение **MediaPlayer1**.

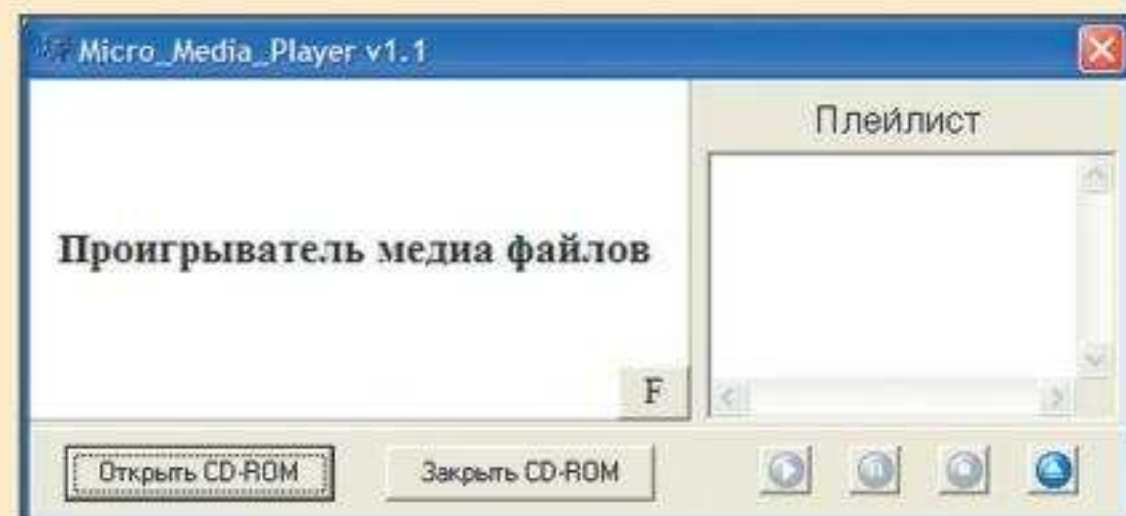
Сделаем следующий шаг — определим область, на которую будет транслироваться видео. Есть несколько вариантов решения задачи. Наиболее простой способ: выводить



Редактор фильтров позволяет установить типы файлов, которые могут быть открыты приложением.



C++ Builder — уникальная среда программирования. В нем можно создавать приложения практически любой сложности.



Наш медиаплеер. Выглядит не очень красиво, зато умеет проигрывать множество форматов.

изображение на форму одного из визуальных компонентов VCL — например, на созданную нами панель или в отдельное окно. Поскольку мы лишь начинаем изучение основ программирования в C++ Builder, остановимся на варианте с окном. Не нужно создавать никаких новых компонентов, поэтому лучше удалить все лишнее пространство формы. Для этого «ухватите» мышкой нижнюю область приложения и тащите ее вверх до тех пор, пока она не исчезнет.

Разместим в рабочей области компонента **Panel1** кнопку **Открыть**. Кликните левой кнопкой мыши по объекту **Panel1**, выберите вкладку **Standard** на панели инструментов и дважды кликните по компоненту **Button1**, содержащему изображение кнопки **Ok**. Задайте необходимое расположение компонента и, не снимая выделения с объекта, посмотрите на панель **Object Inspector**: на закладке **Properties** можно изменять свойства компонента. Если хотите изменить текст на поверхности кнопки, необходимо изменить описание элемента, содержащееся в поле **Caption**. Для смены шрифта поправьте параметр **Font**. Прочие настройки изменяются аналогичным образом.

НАЧИНКА ПРОГРАММЫ

Мы определились с внешним видом медиаплеера: можете даже запустить утилиту и полюбоваться на дело рук своих (**Run/Run**). Вы сразу обнаружите, что все кнопки программы недоступны, даже при нажатии на кнопку **Открыть** ничего не происходит. Чтобы все заработало, необходимо написать для каждой кнопочки свой собственный разработчик. Изучим, как это делается, на конкретном примере (как раз для кнопки **Открыть**).

Добавьте на форму приложения компонент **OpenDialog** из вкладки **Dialogs** на инструментальной панели. Нужно назначить ему действие, для этого кликните по объекту дважды левой кнопкой мыши — на переднем плане появится окно редактирования исходного кода программы. Вы увидите, что указатель мыши помещен между двумя фигурными скобками. Туда и нужно добавить код:

```
if (OpenDialog1->Execute())  
{  
    MediaPlayer1->FileName=OpenDialog1->FileName;  
    MediaPlayer1->Open();  
}
```

Нажмите **F9** на клавиатуре и запустите приложение. Несмотря на то что все вроде бы работает, необходимо сделать еще кое-что. Выберите компонент **Form1** на панели **Object Inspector** и измените некоторые свойства формы — в поле **Caption** задайте текст заголовка (произвольный). В поле **BorderStyle** выберите атрибут **bsSingle**, который не даст пользователю изменять размер окна. Перейдите на вкладку **Events** инспектора объектов, выберите строку **OnClose** и кликните дважды по пустому полю. В окне редактора кода между фигурных скобок впишите:

```
MediaPlayer1->Close();
```

Данный параметр необходим для завершения работы плеера перед закрытием формы.

ПОСЛЕДНИЕ ШТРИХИ

Мы практически закончили работу над созданием полноценного медиапроигрывателя. Осталось задать типы файлов, которые может запускать программа. Для этого кликните левой кнопкой мыши по компоненту **OpenDialog1**, на панели **Object Inspector** переключитесь на вкладку **Properties** и в поле **Filter** кликните по кнопке с многоточием. Перед вами окно редактора фильтров. В поле **Filter Name** вы должны указать описание фильтра — например, **MP3**, а в поле напротив тип открываемого файла — например, ***.mp3**. Добавьте несколько таких фильтров: **mpeg**, **mp3**, **avi**, **wmv**, **wav**. Напоследок создайте фильтр с описанием **Все форматы** и в поле **Filter** введите символ звездочки — *****.

Чтобы управлять оптическим приводом прямо из окна программы, добавьте на форму приложения еще две кнопки — **Open CD/DVD-ROM** и **Close CD/DVD-ROM** и определите им действие открытия и закрытия лотка. Исходный код выглядит так:

ИСХОДНИКИ ПЛЕЕРА

С нашего DVD из раздела «Игрострой» вы можете взять исходники медиаплеера, способного проигрывать большинство современных аудио- и видеоформатов.

```
mciSendString("Set cdaudio door open wait", NULL, 0, NULL);  
mciSendString("Set cdaudio door closed wait", NULL, 0, NULL);
```

Первая команда открывает лоток привода, вторая — закрывает его. Если вы хотите, чтобы при компиляции какая-то строка не учитывалась, просто ставьте перед ней два прямых слеша — **//**. Обработчики событий в итоге должны выглядеть следующим образом:

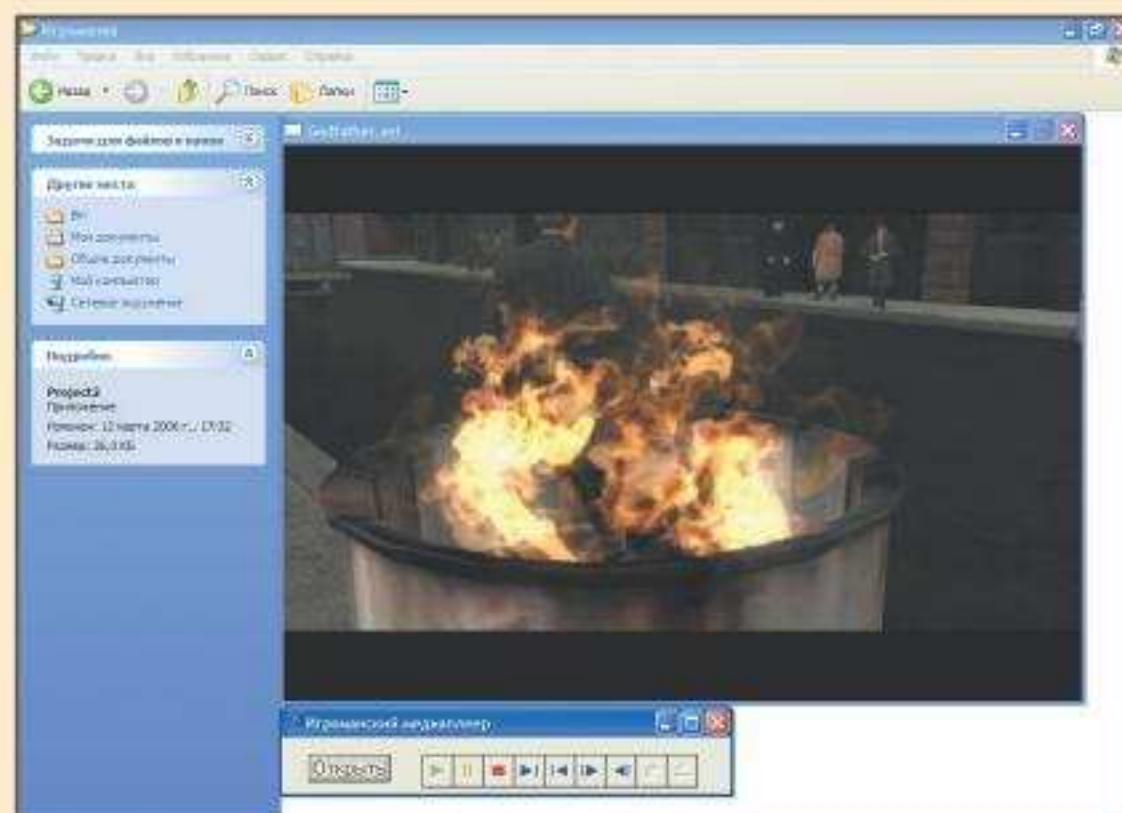
```
//  
void __fastcall TForm1::Button2Click  
(Object *Sender)  
{  
    mciSendString("Set cdaudio door open wait", NULL, 0, NULL);  
}  
//
```

```
void __fastcall TForm1::Button3Click  
(Object *Sender)  
{  
    mciSendString("Set cdaudio door closed wait", NULL, 0, NULL);  
}  
//
```

Если у вас на компьютере установлено несколько оптических дисководов, то функции открытия/закрытия будут обращаться к ведущему приводу.

■ ■ ■

Мы изучили азы работы в одной из самых популярных сред программирования Borland C++ Builder, а заодно создали неплохой медиаплеер, который с легкостью «пережевывает» большинство популярных аудио- и видеоформатов. В сегодняшнем уроке мы акцентировали внимание на принципах визуального программирования, в следующем же месяце займемся кодингом. ■



Тестирование приложения — обязательный этап разработки любой утилиты.



ЗДУАРД КЛИШИН

РЕДАКТОР ТИТАНОВ

СОЗДАНИЕ КВЕСТОВ ДЛЯ TITAN QUEST

В прошлой статье, посвященной модификации **Titan Quest** (см. предыдущий выпуск «Игромании»), мы создали новый уровень, заселили его монстрами, застроили городами, посадили растительность и добавили несколько украшательств. Но даже самая красивая карта неинтересна, если на ней нельзя выполнять какие-нибудь задания. Просто шинковать монстров в капусту надоедает очень быстро. Сегодня мы расскажем, как писать квесты и добавлять их в игру.

БАЗОВАЯ КОНЦЕПЦИЯ

Любой квест в **Titan Quest** представляет собой совокупность триггеров, контролируемых игровых событий. Для создания новых заданий мы воспользуемся приложением **QuestEditor.exe**, которое находится в корневом каталоге игры.

Под шапкой главного меню находится панель инструментов. Рабочая область редактора поделена на пять полей: **Files** — список файлов, **Script Data** — поле, на которое добавляются ключевые точки квестов, триггеры, условия и действия, **Properties** — здесь отображаются свойства выбранного элемента, **Comments** — поле для комментариев, **Asset Chooser** — своеобразный проводник, в котором можно очень быстро выбрать необходимое условие или действие.

Прежде чем начать работу в программе, выберите пункт меню **File>Select Mod**, выделите строку с названием вашей модификации и нажмите кнопку **Ok**. Пора приступить к работе. Воспользуйтесь комбинацией горячих клавиш **Ctrl+N** и создайте новый квестовый документ. Основа готова, приступим к

«нанизыванию» на нее различных элементов.

Новые миссии пишутся поэтапно. Сначала нужно сформировать так называемый квестовый шаг — для этого выберите в меню **Add** пункт **Quest Step** или щелкните по кнопке с изображением зеленой шестеренки на инструментальной панели. После этого необходимо добавить триггер, состоящий из различных условий и действий, которые игроку необходимо выполнить. Создать новый триггер можно, щелкнув левой кнопкой мышки по кнопке **New Trigger** на панели инструментов.

Если вы все сделали правильно, в поле **Script Data** появится основа — базовый элемент **New Quest Step** и дочерний по отношению к нему **New Trigger**. От триггера должны отходить две ветви — **Conditions** (условия) и **Actions** (действия). В первую категорию нам предстоит добавить одно из стандартных условий, после успешного выполнения которого осуществляются действия, прописанные в блоке **Actions**. Для этого выделите компонент **Conditions** и выберите пункт меню **AddCondition**. В открывшемся окне укажите необходимо условие, например, **Kill Creature X** (убить существо X, сам X в данном случае — переменная) и нажмите **Ok**. Условие определено, но игра пока не знает, какого монстра должен уничтожить игрок! Перейдите на панель **Asset Chooser** и выберите монстра из директории **Database\records\creature\monster**. Обратите внимание, что существо должно обязательно присутствовать на вашем игровом уровне: если его нет, триггер выдаст ошибку.

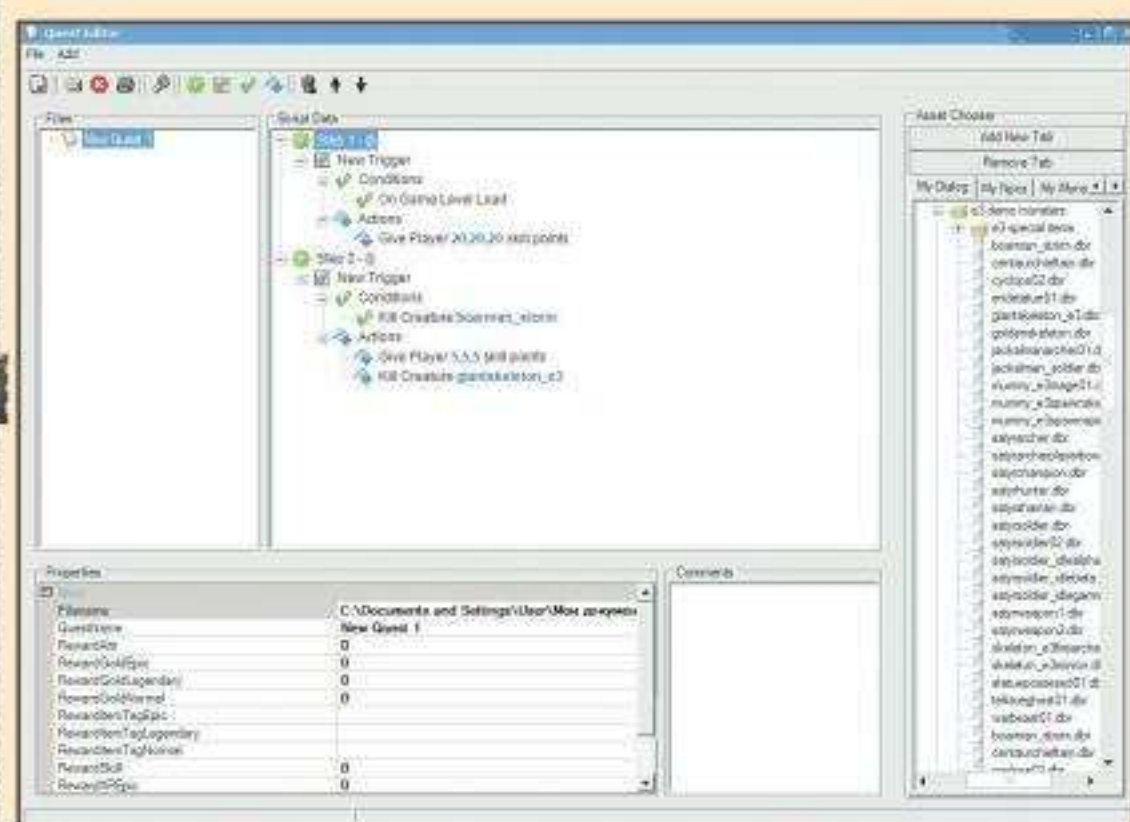
Когда определитесь с монстром, выделите условие **Kill Creature X [empty]** в поле

Script Data. В окне **Properties** щелкните по кнопке со значком ... (многоточие) напротив метки **CreatureDataBaseRecord**. Информация о монстре будет занесена в поставленное условие.

Создадим действие, которое активируется, если игрок успешно справится с поставленной задачей. Выделите компонент триггера **Actions** и щелкните по кнопке с изображением синей стрелки на панели инструментов. Перед вами появится новое окно, содержащее список различных действий. Давайте, например, добавим игроку некоторое количество скилл-пойнтов — **Give Player N, N, N skill-points**. Выберите созданный компонент и настройте ряд параметров в окне свойств — например, измените базовые значения в строках **SkillPointsEpic**, **SkillPointsLegendary**, **SkillPointsNormal** на 15.

Теперь, если игрок убьет определенного монстра на нашем уровне, то получит заветные 15 очков умений. Заметьте, что в квесте вы можете использовать не одно, а несколько различных условий и действий. Также вы можете создать задание, состоящее из двух и более шагов. Главное — не забывать, что каждый новый **Quest Step** должен содержать триггер, блок условий и действий. Если в процессе работы вы решите удалить какой-нибудь элемент квеста, воспользуйтесь кнопкой с изображением корзины на панели инструментов.

Сохраните квестовый документ в директорию **\source\Quests** с вашим модом под любым названием, например: **\Мои Документы\Working\Custom Maps\Ilgromania_TQ\source\Quests\Ilgromania_1.qst**



Редактор квестов — один из самых простых инструментов для написания заданий.



Новая модификация, созданная за несколько часов. Главному герою предстоит выполнить ряд квестов в наземных и подземных царствах.

ПОДКЛЮЧЕНИЕ КВЕСТА

Первый этап работы завершен. Осталось лишь подключить новую миссию к уровню, скомпилировать файлы модификации и опробовать в игре.

Запустите утилиту **ArtManager.exe** из корневого каталога Titan Quest. Кликните на пункт меню **Mod>Select** и выберите из выпадающего списка строку, содержащую название вашей модификации. Раскройте папку с вашим уровнем в дереве каталогов и щелкните мышкой по директории **Quests**. В окне напротив (в правой части приложения) выделите файл квеста с расширением **.qst**, который мы сохранили через **Quest Editor**. Щелкните по элементу правой кнопкой мышки и в контекстном меню выберите пункт **Auto-Create Asset**. В появившемся окне, не изменяя никаких параметров, нажмите **Ok**. Выберите пункт меню **Build\Build** для обновления данных о вашем проекте в базе данных. Менеджер создаст новую запись и добавит в список квестов новый элемент — созданный нами квест.

Теперь можно подключать квест к уровню. Запустите редактор карт — файл **Editor.exe** из корневой директории. Из списка **Mod Name** выберите строчку, содержащую название вашего проекта. В древе каталогов редактора раскройте папку **\source\Maps**, выделите **wrl**-файл карты и нажмите кнопку **Ok**. Не переходя в режим редактирования локации, кликните на пункт меню **Quest>Select Files** для подключения к уровню созданного нами квеста. В открывшемся окне кликните по кнопке **Add** и выберите новую миссию из общего списка заданий. Подтвердите выбор квеста нажатием кнопки **Ok** в окне **Quests**. Сохраните изменения (**File\Save All**) и выйдите из редактора.

Вновь запустите утилиту **ArtManager.exe**, выберите новый квест и нажмите клавишу **F7** для компиляции уровня. Можете загружать игру и тестировать свою разработку.

ПРАКТИКА ОБЪЕДИНЕНИЯ

В первой статье по редактированию Titan Quest мы рассказали о том, как со-

здавать новые уровни, формировать ландшафт, добавлять монстров, но не рассмотрели один довольно важный момент — как объединить несколько уровней в кампанию. Решить данную проблему можно с помощью все того же редактора уровней.

Помните, в самом начале нам приходилось работать в режиме макета (вкладка **Layout Mode**)? Именно в этом режиме мы создали базовый элемент уровня — плоский ландшафт. Если вы в очередной раз обратитесь к пункту меню **Region\Add New Terrain**, то сможете добавить на уровень новую локацию. Созданную территорию разрешено совмещать с базовым ландшафтом. Для этого выделите новый элемент, щелкните по одной из направляющих стрелок и мышкой совместите обе территории. После этого переключитесь в режим редактирования и измените форму объединенной локации, добавьте на нее необходимые объекты.

Для перемещения между локациями используются так называемые телепорты — специальные объекты, позволяющие перебрасывать игрока с одного уровня на другой. Найти такого рода порталы вы можете в категории **\records\background\naturalcave\greece\naturalcave**, например, **greecedngentrance_c01_ext.dbr**.

Добавьте два портала на обе локации уровня. Выберите на инструментальной панели инструмент для работы с порталами (17-й слева). В поле параметров портала кликните по кнопке, содержащей символ многоточия (верхняя строка). Затем кликните по входу в телепорт. Поле заполнится различными значениями. Прodelайте эту же операцию со вторым порталом и нажмите кнопку **Link**, чтобы активировать элементы. Теперь, когда игрок зайдет в портал, то будет успешно перемещен в подземелье или в новый регион.

При сохранении не забудьте перестроить все карты для мини-радара и пути движения персонажей (**Build\Rebuild All Maps**, **Build\Rebuild All Pathing**).

НАЧИНАЮЩИМ
КАРТОСТРОИТЕЛЯМ

Несколько советов начинающим картостроителям:

— Как можно чаще сохраняйтесь. Редактор уровней часто сбоит, в результате все несохраненные изменения могут быть потеряны. Нередко редактор вылетает и при сохранении уровня, но в этом случае можно не беспокоиться: все изменения будут сохранены даже при критической ошибке.

— Тестируйте карты и квесты в самой игре. В этом случае вы сразу же обнаружите ошибки, возникшие при разработке уровня.

— Не забывайте добавлять на свою карту звуковые эффекты: уровни без звука ужасны.

— Пользуйтесь свойством прозрачности текстур при раскрашивании ландшафта. Например, вы можете покрыть какой-либо участок текстурой песка, а поверх нее нанести трехмерную траву (прозрачность по умолчанию 30%).

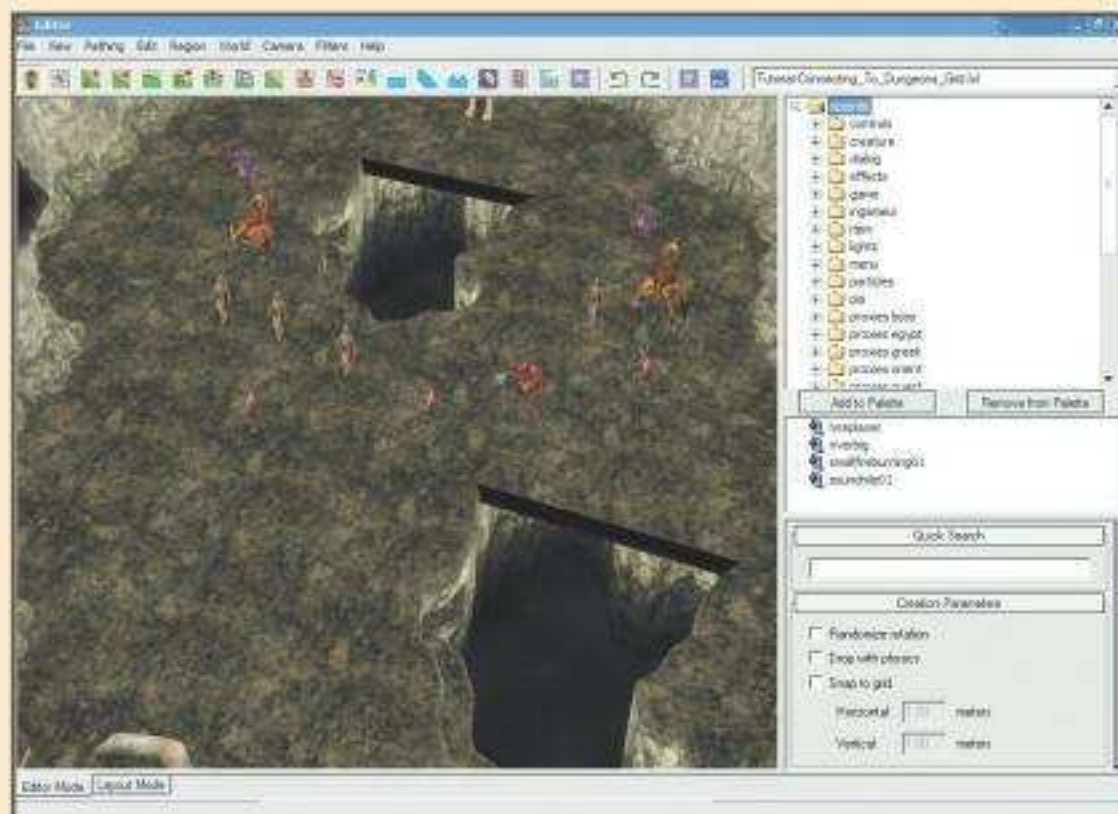
■ ■ ■

В двух статьях цикла мы рассмотрели основные принципы работы в редакторах Titan Quest — изучили ландшафтно-дизайнерское дело, научились манипулировать различными объектами сцены и узнали, как делать квесты.

Теперь вы можете самостоятельно создавать дополнения практически любой сложности. По нашим прикидкам, для подготовки качественного мода, рассчитанного на час непрерывной игры, уходит две-три недели. Ну а если возникнут трудности, мы всегда готовы ответить на ваши вопросы в рубрике «Горячая линия: Игрострой». ■



Если герой сможет защитить деревеньку, то в награду получит несколько скилл-пойнтов, полезные вещи и доступ к новому заданию.



Порталы позволяют перемещаться между различными областями уровня.

ИГРОВОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ

ЗДУАРД КЛИШИН, АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

THE SAN ANDREAS AUDIO TOOLKIT (SAAT)

Где взять: С нашего DVD

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: С момента выхода **GTA: San Andreas** фанатами было создано множество утилит, позволяющих изменить в игре практически все: переписать сюжетную линию, поменять облик штата, добавлять новые автомобили. Поклонники обошли вниманием только звуковое сопровождение — реплики персонажей, звуки, издаваемые транспортными средствами, орудиями убийства и другими объектами.

Но теперь эта ошибка исправлена. Группа талантливых энтузиастов тщательно изучила форматы хранения звука в **GTA: San Andreas** и написала свой собственный инструмент — **The San Andreas Audio Toolkit** (сокращенно — **SAAT**). Это набор программ, работающих только в командной строке. **SAAT** позволяет импортировать в игру как музыкальные композиции в формате **OGG**, так и другие звуки.

Основное достоинство набора заключается в том, что с его помощью можно полностью поменять всю озвучку. Недостаток же всего один — отсутствие какого-либо графического интерфейса.

ПРАКТИКА: Распакуйте файлы неофициального инструментария в корневой каталог игры. Выберите пункт меню **Пуск/Выполнить** и введите команду **cmd**. В командной строке наберите **cd <Литера диска, где установлена игра>** (например, **cd C:**). Затем вбейте путь к папке **GTA: San Andreas**. В нашем случае это **cd C:\Games\GTA_SA**. Каталог открыт — можно приступать к работе.

Чтобы экспортировать стрим-файлы (голоса радиостанций), необходимо воспользоваться утилитой **Saat Stream**. Вбейте с клавиатуры следующий текст в командную строку (только после того, как откроете корневой каталог игры):

```
saat_stream -e audio\streams\BEATS  
c:\temp\saat
```

beats — один из стрим-файлов, хранящихся в папке **audio\streams** корневого каталога игры, а **c:\temp\saat** — путь сохранения извлеченных файлов. В ходе распаковки **SAAT** создаст подкаталог в директории **c:\temp\saat** с названием исходного файла (**beats**), в который будут помещены все аудиофайлы одной из радиостанций — комментарии ведущих и музыкальные композиции.

Рассмотрим процесс импорта в игру новой музыки. Допустим, у вас есть какой-нибудь трек с названием **My_track.ogg** и вы уже распаковали один из игровых стрим-файлов — например, **beats**, речь о котором шла выше. Скопируйте файл **My_track.ogg** в папку **c:\temp\saat\BEATS** и откройте для редактирования файл конфигурации **stream_import.ini** из этой же директории. Отыщите в документе фрагмент **[Track_002]**, строку **filename = Track_002.ogg** и измените название файла музыкальной композиции на то, которое использует ваш трек: **filename = My_track.ogg**

Зайдите в папку **audio\streams** и сделайте резервную копию заменяемого файла. Прделайте эту же операцию и с файлом **TrakLkup.dat** из каталога **audio\config**. Вернитесь к командной строке и пропишите в ней следующее:

```
saat_stream -i audio\streams\BEATS  
c:\temp\saat\BEATS\  
stream_import.ini audio\CON-  
FIG\TrakLkup.dat
```

В папке **audio\streams** появится обновленный файл **beats**, содержащий нашу музыкальную композицию. Также будет произведена автома-

тическая коррекция файла конфигурации **TrakLkup.dat**. Работа с утилитой **saat_sfx.exe** из инструментария проходит аналогичным образом.

ВЕРДИКТ: Единственный (на данный момент) инструментарий для работы со звуковыми файлами **GTA: San Andreas**. Если бы не отсутствие графической оболочки, то набор был бы просто идеальным.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8/10

SPARK

Где взять: С нашего DVD

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: **Spark** — это утилита для работы с архивами **GTA: San Andreas**. На сегодняшний день она является лучшей альтернативой неудобному инструменту **IMG Tool**. В отличие от него, **Spark** позволяет в считанные секунды добавлять любое количество файлов в уже существующие **IMG**-архивы или создавать новые файлы.

Дизайн **Spark** разительно отличается от интерфейса **IMG Tool**. Основное окно редактора выглядит как таблица, в которую заносятся данные о тех или иных элементах загруженного архива. В верхней части окна программы находится главное меню и компактная панель инструментов — на нее вынесены кнопки быстрого поиска, импортирования и экспортирования файлов.

ВЕРДИКТ: Пожалуй, лучшая утилита для работы с архивами **GTA: San Andreas**, превосходящая **IMG Tool** по всем параметрам.

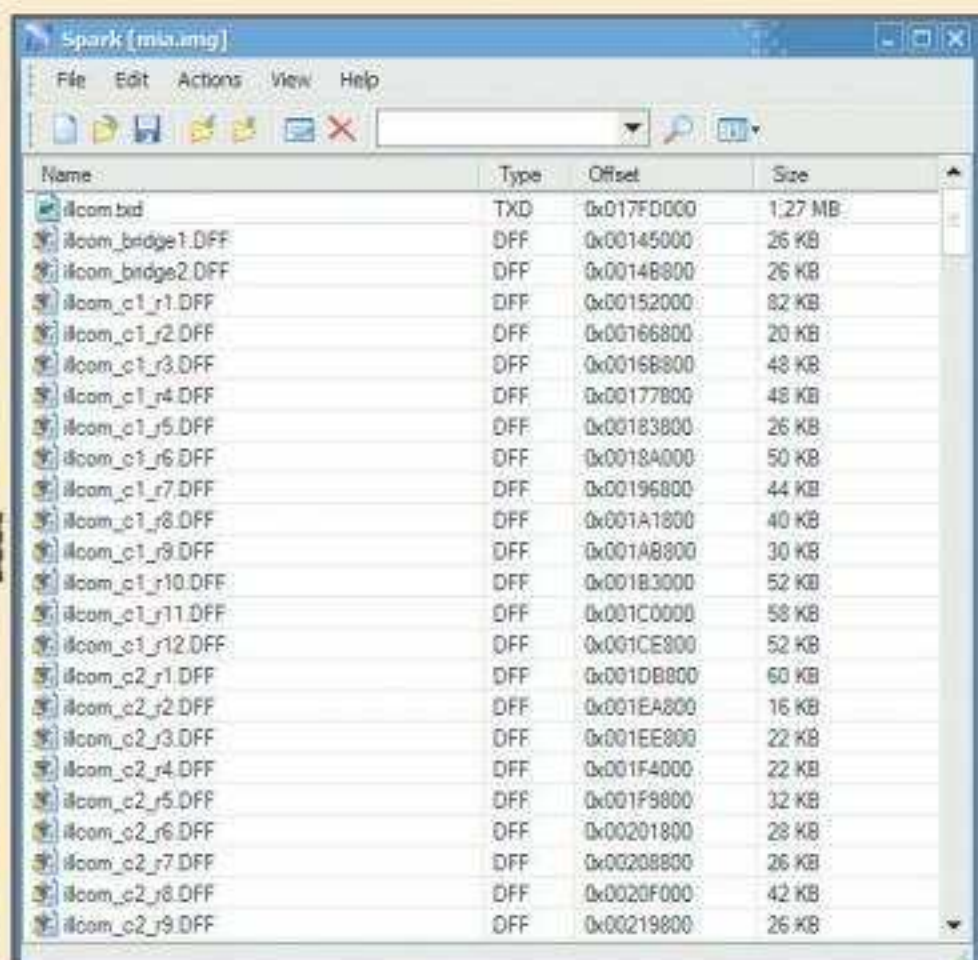
РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 9/10

SHADOWGROUNDS LEVEL EDITOR

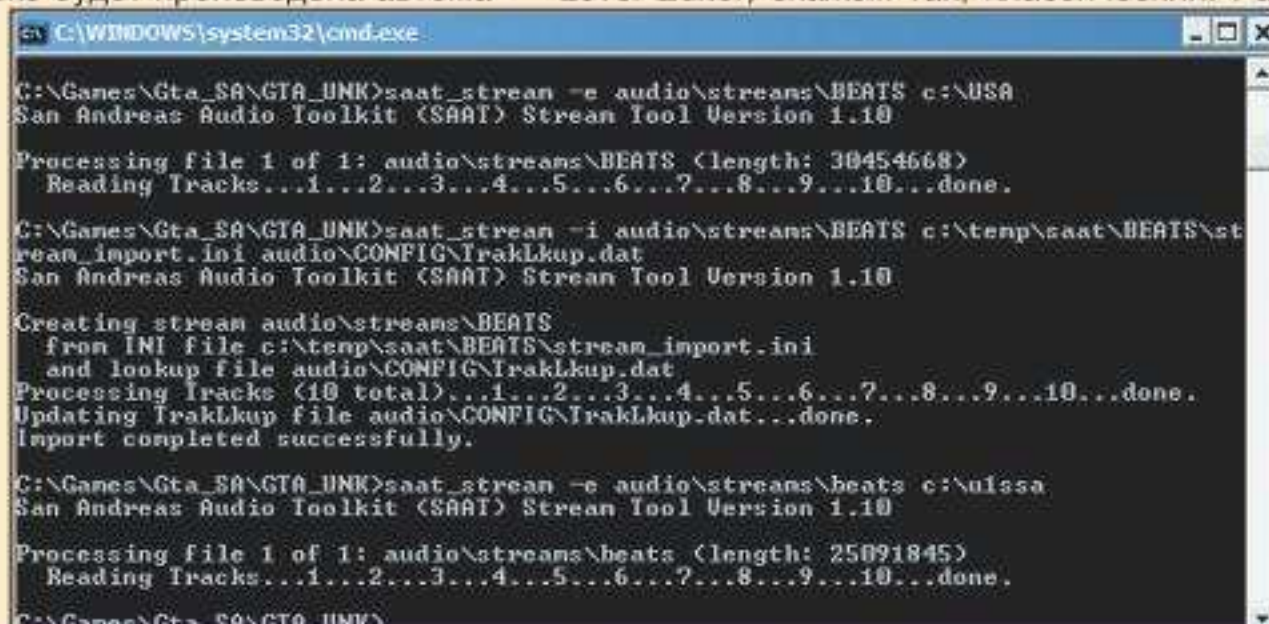
Где взять: С нашего DVD

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Создатели **Shadowgrounds** выпустили многофункциональный редактор уровней — **Shadowgrounds Level Editor**. Программа позволяет создавать новые уровни и редактировать уже имеющиеся.

ПРАКТИКА: Дизайн у **Shadowgrounds Level Editor**, скажем так, классический. Ра-



Spark — лучшая программа для работы с архивами **GTA: San Andreas**. **IMG TOOL** уходит на заслуженный отдых.



SAAT всем хорош, но работает только через командную строку.

ботать приходится в окне 3D-вида, которое занимает практически всю область программы. Что касается инструментальной панели, то она оснащена всего лишь несколькими жизненно необходимыми кнопками: редактирование ландшафта (**Terrain**), работа со стандартными объектами (**Objects**), добавление источников света (**Lights**).

В левой части находится несколько полей (**Models**, **Mode** и **Properties**), позволяющих выбирать необходимые элементы, настраивать режим редактирования и корректировать свойства объектов. При работе с юнитами, скриптами, сценами, ландшафтом эти поля будут сменяться на новые, в которых вы сможете редактировать другие атрибуты.

ВЕРДИКТ: Неплохой инструмент для создания новых уровней к Shadowgrounds, практически лишенный недостатков. Для начинающих игровых редакторов — самое то.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 9/10

TAKE COMMAND: 2ND MANASSAS SDK

Где взять: С нашего DVD

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Практика показывает, что в последнее время разработчики игр все меньше и меньше времени уделяют созданию инструментов для модостроения. Кто-то делает пару плагинов для, скажем, **3DS Max**, кто-то осчастливит нас огромным **SDK**, в котором не то что без поллитры — без самих девелоперов не разберешься. А кто-то и вовсе клепают на скорую руку некое подобие игрового редактора по принципу «и так сойдет». Авторы **Take Command: 2nd Manassas** относятся как раз к третьей категории. Охарактеризовать инструмент, который они выложили в Сеть, можно лишь одним словом — халтура! По сути, это всего лишь набор исходников (**CSV**-файлы) и утилит для их обработки.

ПРАКТИКА: С помощью программы **WarEdit**, которая представляет собой простейший табличный редактор, можно подправить ряд игровых параметров — изменить характеристики оружия, звуки, откорректировать атрибуты сценариев и карт. Когда основ-

ные параметры будут изменены, необходимо запустить приложение **WarPack** и упаковать модифицированные файлы в **MMG**-архив.

Что радует, так это хорошее руководство, разобравшись в котором, действительно можно сделать некое подобие мода.

ВЕРДИКТ: Сырой, достаточно неудобный, но единственный на сегодня набор утилит для изменения игры.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 5/10

THE LORD OF THE RINGS: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH 2 MOD SDK

Где взять: С нашего DVD

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Мало того, что подавляющее большинство игр от **Electronic Arts** крайне сложно вскрыть простой правкой кода, так еще и утилит к ним выходит катастрофически мало. Поэтому вдвойне приятно, что для **The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth 2** выпустили замечательный инструмент. **MOD SDK v1.00** специально заточен под **EA's Sage Engine**, поэтому он умеет работать со всеми играми на этом движке. Программы, входящие в пакет, позволяют изменить практически любой элемент игры или добавить трехмерную графику, разработанную в стороннем 3D-редакторе.

ПРАКТИКА: **SDK** включает в себя мощный плагин для **3DS Max**, просмотрщик графики **W3DViewer**, утилиту **AssetCacheBuilder** и подробный мануал на английском языке. Рассмотрим каждый из этих инструментов более подробно.

3DS Max plugin. Плагин для экспорта моделей из «Макса» в формат игры (**W3D**). Также позволяет добавлять к модели анимацию и задавать освещение элемента сцены. Для работы с **3DS Max** plugin необходим **3DS Max 7-й** версии с первым сервис-паком.

AssetCacheBuilder. Утилита для создания файла **asset.dat**, который необходим игре для загрузки новых модификаций. Работать с программой очень просто: необходимо скопировать файл **AssetCacheBuilder.exe** в каталог с новым модом и запустить

«ИГРОВЕЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ» НА DVD

На нашем DVD (в разделе «Игровой») вы найдете не только все утилиты, упомянутые в данной статье, но и ознакомитесь с более детальными описаниями программ, а также прочтаете небольшие уроки по работе в самых важных для игровых редакторов редакторах.

Технические материалы, посвященные 3D-моделированию, конвертации объектов и прочим прикладным вопросам, публикуются именно на диске, а не в журнале.

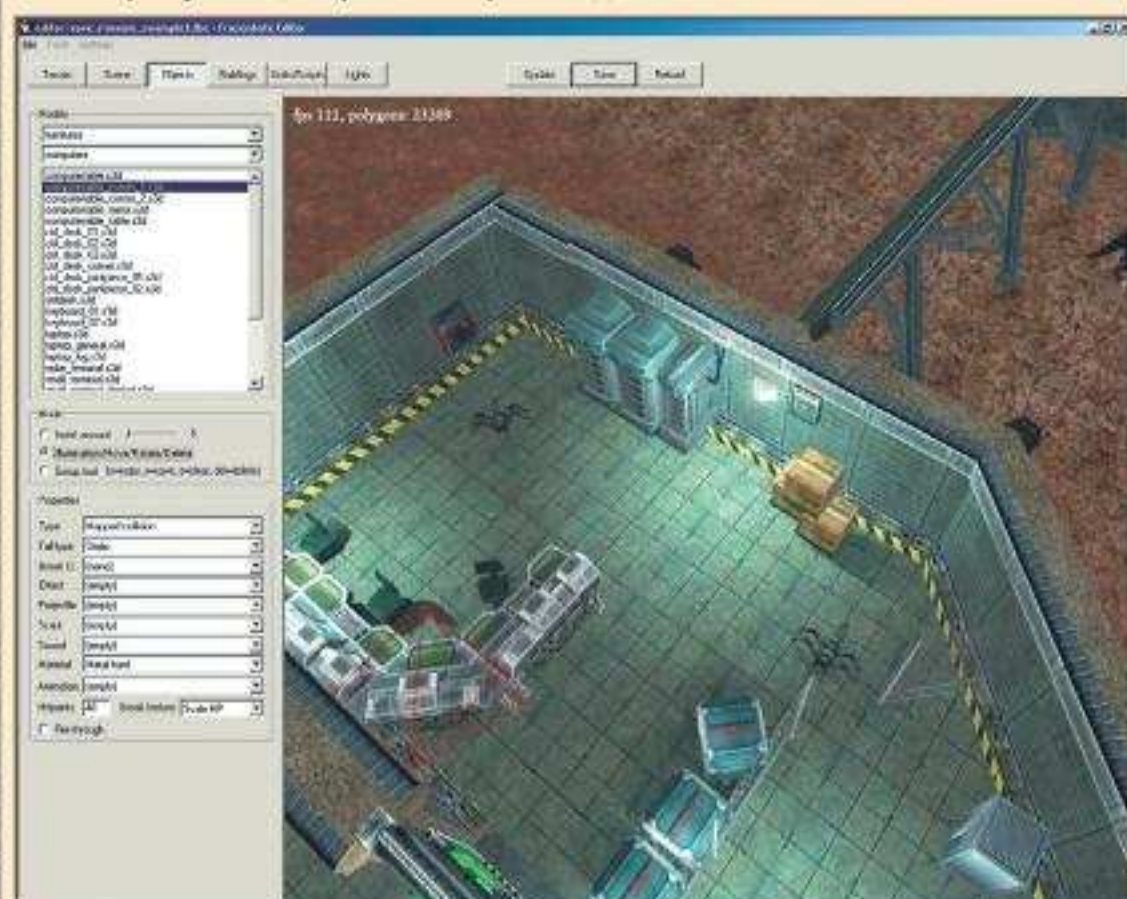
его. Утилита сама создаст в этой папке файл **asset.dat**.

W3DViewer. Специальный просмотрщик **W3D**-файлов, экспортированных из «Макса». Помимо отображения различных объектов, утилита позволяет работать с источниками освещения — добавлять новые и редактировать параметры уже существующих.

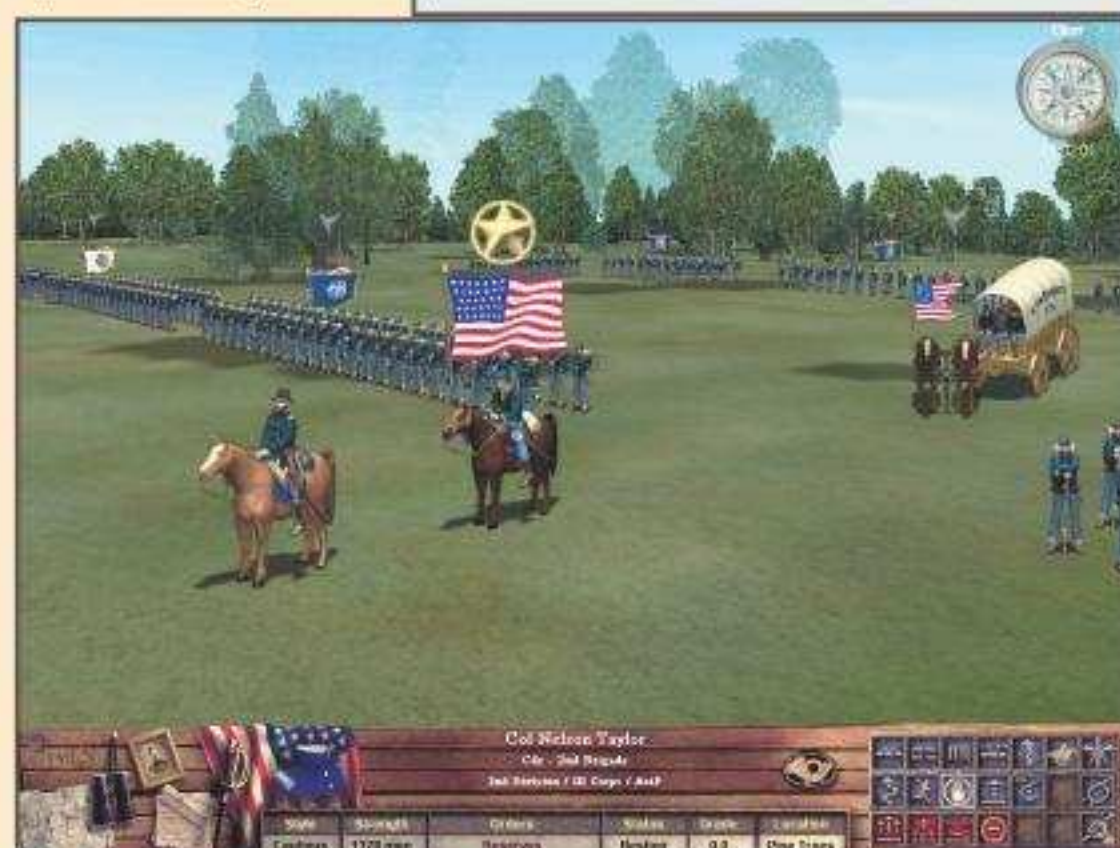
Support documentation. Документация на английском языке. Фактически, это пошаговое руководство, подробно расписывающее, как создать свой собственный мод. Если вы хорошо знаете английский, то за считанные часы сделаете несложную карту.

ВЕРДИКТ: Ценнейший подарок всем поклонникам игры. С помощью **MOD SDK v1.00** можно сделать сложный мод буквально за пару дней. Ошибок в наборе замечено не было.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 10/10



Shadowgrounds Level Editor прост и удобен в работе.



Take Command: 2nd Manassas SDK — пример того, как не надо делать инструмент для игр.



НОВЫЕ ЮНИТЫ

НОММ 5

АНДРЕЙ ВЕРЕЩАГИН

Очень скоро пятые «Герои» обрстут множеством модификаций. Вот только редактор пока не вышел, да и не факт, что в него будет встроена возможность создания новых юнитов. Поэтому сегодня мы добавим в игру нескольких новых юнитов при помощи правки программного кода.

ВМЕСТО ПРЕДИСЛОВИЯ

Сразу оговоримся — совершенно новых существ в игру могут добавить только сами разработчики. Структура ключевых конфигурационных файлов достаточно прозрачна, игровых параметров там превеликое множество. От их количества буквально кружится голова, а вот пояснений нет никаких.

Но это еще цветочки. Стоит только внести изменения в характеристики юнитов, как игра при входе героя в город вылетает в Windows. В общем, проблем, с которыми придется столкнуться при подготовке мода, хватает. Одна из задач этой статьи — помочь вам разобраться во всем этом безобразии. Поэтому сегодня мы ограничимся созданием новых существ шестого уровня в каждом из замков. Мы произведем подмену юнитов, исключив при этом их старые варианты.

Все самые важные параметры разработчики поместили в <Каталог игры>\data. Там находится три файла: **data.pak**, **sound.pak** и **texts.pak**. Несмотря на странное расширение **.pak**, все они являются обычными zip-архивами, работать с которыми может любой современный архиватор. Первый архив самый важный, в нем лежат файлы с параметрами юнитов, зданий и других элементов, а также текстуры и модели персонажей.

Архив **sound.pak** содержит звуковые файлы, у которых отсутствует расширение. Не удивляйтесь, это всего лишь маленькая хитрость разработчиков. На самом деле это обычные wav-файлы. Вы можете свободно прослушивать и даже редактировать их в соответствующих программах без каких-либо дополнительных преобразований.

В архиве **texts.pak** лежат текстовые файлы: квесты, диалоги, описания. Править содержимое этих файлов можно в любом текстовом редакторе.



СОЗДАНИЕ СОЗДАНИЙ

Править будем файлы из директории **\Game Mechanics\Creature\Creatures** архива **data.pak** — именно там прописаны параметры существ.

В папке **\GameMechanics** содержатся следующие подкаталоги: **\Artifact** (артефакты), **\TownBuildingShared Stats** (города), **\Spell** (заклинания), **\Shot** (параметры стрельбы лучников и арбалетчиков).

Но сейчас речь пойдет о папке **\Creature\Creatures**. Она разбита на поддиректории, каждая из которых соответствует определенному замку (исключение составляет лишь каталог **\Neutrals**, относящийся к нейтральным юнитам): **\Academy** — академия волшебства, **\Dungeon** — Лига теней, **\Haven** — Орден Порядка, **\Inferno** — инферно, **\Necropolis** — некрополис, **\Preserve** — Лесной союз.

Добавим новых существ в академию волшебства. Для этого найдем в каталоге **\Academy** файл **Rakshasa_Rukh.xdb** (в нем находятся характеристики раджи ракшас — создания шестого уровня) и открываем его

в стандартном «Блокноте».

Структура **xdb**-файлов довольно проста. Они состоят из разделов (блоков), оформленных следующим образом:

<X>

...

</X>

Верхняя строка определяет начало раздела, нижняя — завершение, **X** — название. На месте многоточия стоят игровые параметры, реже — подразделы, в свою очередь включающие в себя набор атрибутов, которые объединены каким-то общим признаком. Дочерние блоки и параметры оформляются так же, как и материнские. Вместо второго многоточия ставится значение атрибута. Например, в **<Speed>6</Speed>** — **Speed** здесь является названием характеристики, а **6** — ее значением.



МЕГАРАКШАС

Вернемся к файлу **Rakshasa_Rukh.xdb**. Увеличим минимальный и максимальный урон, наносимый юнитом, задав показателям **MinDamage** и **MaxDamage** значения **25** и **33** соответственно.

Параметру **Speed**, отвечающему за скорость передвижения, пропишем параметр **7**.

Сделаем существо более инициативным, подняв число, соответствующее атрибуту **Initiative**, до **10**. Юнит стал более смелым и опасным, поэтому логично увеличить его стоимость: скорректируем настройку группы **Cost**. Параметру **Gold**, определяющему цену юнита в золотом эквиваленте, присвоим значение **2100**, а атрибуту **Ore** (требуемое количество руды) — **1**. Теперь



Мегараджасы универсальны: сильны в ближнем бою, но прекрасно атакуют с дальней дистанции благодаря новым магическим умениям.

для привлечения в свои ряды улучшенного существа шестого уровня из данного замка потребуются не только золото, но и руда.

Покупка новых юнитов стала довольно дорогим удовольствием. Впрочем, платить есть за что. Новоявленный вариант ракшас значительно быстрее и сильнее прежнего, но у него пока нет своей «изюминки», отличающей его от собратьев. Давайте добавим ему возможность атаковать врага с помощью заклинания «Кольцо холода».

Чтобы тварь обрела магические способности, достаточно добавить в блок **KnownSpells** еще один подраздел следующего вида:

```
<Item>
<Spell>SPELL_FROST_RING</Spell>
<Mastery>MASTERY_ADVANCED</Mastery>
</Item>
```

Если вы хотите обучить создание использовать какой-то другой spell, на месте сочетания **SPELL_FROST_RING** укажите условное наименование нужного вам заклинания. Для этого потребуются открыть один из **xdb**-файлов в папке **\GameMechanics\Spell** (архив все тот же — **data.pak**). Поскольку сейчас мы модернизируем юниты, задействованы могут быть только spell, применяемые в сражениях. Все они собраны в подкаталоге **\Combat_Spells**, который разбит на четыре поддиректории, в зависимости от типа магии: **\DarkMagic** (темная магия), **\DestructiveMagic** (разрушительная), **\LightMagic** (светлая) и **\SummoningMagic** (магия призыва). Во всех этих папках вы найдете **xdb**-файлы, каждый из которых посвящен отдельно взятому заклинанию. Название волшебства в краткой форме отражено в имени соответствующего файла. Однако полное наименование заклинания прописано в самом файле в качестве значения характеристики **TableID**. Именно его вы должны указывать в разделе **KnownSpells** файла интересующего вас существа в поле для значения атрибута **Spell** (в разобранном случае — на месте сочетания **SPELL_FROST_RING**).

Осталось наделить существо запасом маны; для этого характеристике **SpellPoints** присвойте значение **15**. Отныне ракшас умеет морозить своих противников кольцами холода, однако в течение одного боя не может слишком часто пользоваться этой магичес-

СТАРШИЕ ЛИЧИ

Еще один юнит, которого мы будем менять, — архилич из некрополиса. В каталоге **\GameMechanics\Creature\Creatures\Necropolis** (архив **data.pak**) ему соответствует файл **Demilich.xdb**. В этом файле необходимо произвести следующие изменения.

Во-первых, нужно немного усилить атакующие способности воина, присвоив характеристике **AttackSkill** значение **20**. Во-вторых, не помешает добавить этому виду нежити чуточку живучести, установив для параметра **Health** число **80**. В-третьих, способности к еженедельному размножению существа (**WeeklyGrowth**) следует повысить до отметки **4**. В-четвертых, прежнее значение атрибута **Shots** мы заменим **8**. Теперь лич сможет стрелять восемь раз за поединок, а не шесть, как это было раньше. В-пятых, сделаем чуть более внушительным запас маны, поставив параметру **SpellPoints** число **20**. Наконец, немного поднимем цену юнита за счет корректировки значения показателя **Gold**. Отныне он должно равняться **1100**.

Не забудьте также переименовать существо. Для этого исправим прежнюю надпись «Архиличи», содержащуюся в файле **Demilich.txt** (папка **\Text\Game\Creatures\Necropolis**, архив **texts.pak**), на, к примеру, «Старшие личи».

В результате улучшенная версия лича станет чуть более дорогой, но при этом более сильной.



кой силой — количества маны ограничено.

Новому существу — новое имя. Обратимся к архиву **texts.pak**. В нем нас интересует папка **\Text\Game\Creatures**. В данном случае нам нужен подкаталог **\Academy** и лежащий там файл **Rakshasa_Rukh.txt** (здесь указывается имя улучшенного юнита шестого уровня академии волшебства). Откройте файл в «Блокноте» и пропишите в нем новое имя (например, «Мегаракшас»), предварительно удалив старое «Раджи ракшас».

У нас получились инициативные, одаренные магически, но при этом дорогостоящие бойцы. При этом они универсальны: сильны в ближнем бою (это достоинство досталось им по наследству от раджи ракшас), однако могут пострелять во врагов с помощью магии. Эти юниты придутся ко двору в любой армии.

ПОВЕЛИТЕЛЬНИЦЫ ТЬМЫ

Следующими в очереди на реинкарнацию стоят владычицы тени из Лиги теней. Откройте файл

Matriarch.xdb в папке **\GameMechanics**

Creature\Creatures\Dungeon и внесите в него следующие изменения. Показателю **Shots** пропишите значение **6** — после этого существо сможет совершать шесть выстрелов за один бой вместо четырех. Скорость передвижения (характеристика **Speed**) следует повысить до **6**, а здоровье (**Health**) — до **120**.

У владычиц тени большой арсенал заклинаний, поэтому необходимости добавлять им какие-то новые магические умения нет. А вот запас маны (**SpellPoints**) стоит увеличить до **20**.

Также увеличим еженедельный прирост популяции юнитов, прописав число **3** в значении атрибута **WeeklyGrowth**. Цену за нам мы тоже повысим, присвоив параметру **Gold** из раздела **Cost** значение **2000**.

Ну и конечно же, переименуем само существо. Для этого откроем в текстовом редакторе файл **Matriarch.txt**, лежащий в каталоге **\Text\Game\Creatures\Dungeon** архива **texts.pak**. Вписываем сюда новое название — пусть это будет «Повелительницы тьмы» (без кавычек).

Мы получили достаточно сильного, крепкого, быстро размножающегося и в то же



В рукопашной древнейшие энты значительно сильнее своих предшественников — древних энтов.

время относительно недорогого воина. Его единственная слабость — защита.



ОРДЕНОНОСЦЫ

Настало время заглянуть в рай. В самом светлом замке игры — Ордене Порядка — воином шестого уровня является паладин. В папке `\GameMechanics\Creature\Creatures\Haven` архива `data.pak` под него отведен файл `Paladin.xdb`, который мы и будем сейчас править.

Для начала слегка повысим общие атакующие и оборонительные умения паладина (**AttackSkill** и **DefenceSkill** соответственно) до 25. После этого усилим его, определив характеристикам **MinDamage** и **MaxDamage** значения 25 и 35, и ускорим — заменив число, относящееся к атрибуту **Speed**, на 10. Живучесть паладина (**Health**) тоже лучше поднять до 130. Цена такого юнита должна быть побольше: атрибутам **Ore** и **Gold** присваиваем значения 1 и 1900.

Теперь обучим паладина новым магическим способностям, например, заклинанию «Массовое благословение». Для этого добавим к уже имеющемуся подразделу блока **KnownSpells** еще один:

```
<Item>
<Spell>SPELL_MASS_BLESS</Spell>
<Mastery>MASTERY_ADVANCED</Mastery>
</Item>
```

Пускай запас маны (характеристика **SpellPoints**) у нового паладина будет равен 10.

Напоследок традиционная операция по переименованию. В файл `Paladin.txt` из каталога `\Text\Game\Creatures\Haven` прописываем слово «Орденосцы».

Теперь у Ордена Порядка есть воин, который не только прекрасно себя чувствует в ближнем бою, но и знаком с магией.



ПОСЛАНЦЫ САТАНЫ

Спускаемся с небес прямоиком в темное царство. Будем преобразовывать пещерных владык. Для этого мы отредактируем содержимое файла `Balor.xdb` из директории `\Game`

ДРЕВНЕЙШИЕ ЭНТЫ

В Лесном союзе нас интересуют, прежде всего, древние энты. Чтобы сделать из них еще более искушенных бойцов, нам придется обратиться к файлу `Treant_Guardian.xdb` (каталог `\GameMechanics\Creature\Creatures\Preserve`, архив `data.pak`).

Сначала разовьем атакующий потенциал улучшенных энтов, прописав атрибутам **AttackSkill**, **MinDamage** и **MaxDamage** числа 20, 12 и 25, соответственно. Затем чуть приподнимем скорость ходьбы (**Speed**) и инициативу (**Initiative**). В первом случае до отметки 7, во втором — до 8.

Поднимем стоимость существ, определив указав в параметрах **Wood** и **Gold** значения 1 и 1700. Теперь за наем каждого улучшенного энта игроку помимо золота придется выкладывать одно бревно, что вполне логично.

Кроме того, было бы нелишним научить лесных воинов магии. Для этого находим в файле следующую строку:

```
<KnownSpells/>
Заменяем ее другой, такого вида:
<Item>
<Spell>SPELL_MASS_DISPEL</Spell>
<Mastery>MASTERY_ADVANCED</Mastery>
</Item>
```

Таким образом, мы даем энтам способность пользоваться spellom «массовое снятие чар». Осталось только наделить их волшебной силой, для чего придадим параметру **SpellPoints** значение 10.

Новое имя энтов (можно назвать их «древнейшими энтами») следует прописать в файле `Treant_Guardian.txt` (папка `\Text\Game\Creatures\Preserve`, архив `texts.pak`).

В атаке древнейшие энты выглядят лучше своего предшественников. Кроме того, они выигрывают в скорости и инициативе и обладают полезным магическим умением, использовать которое можно только один раз за бой (ведь маны очень мало).



Mechanics\Creature\Creatures\Inferno.

Первым делом немного сократим разрыв между минимальным и максимальным повреждением, наносимым противнику данным юнитом. В этом нам поможет параметр **MinDamage**, значение которого мы увеличим до 16. Навык атаки твари необходимо улучшить, задав атрибуту **AttackSkill** значение 24. Также слегка увеличим скоростные показатели существа, поставив в соответствующей характеристике цифру 5. Ежедневный прирост популяции создания (**WeeklyGrowth**) доведем до 3. Стоимость юнита следует сделать равной 2100 золотых (**Gold**). Далее слегка повысим значение показателя **SpellPoints** — до 18.

«Новорожденных» назовем «посланцами сатаны», указав новое имя в файле `Balor.txt` из каталога `\Text\Game\Creatures\Inferno` (архив `texts.pak`).



Теперь вам не составит труда переделать практически весь бестиарий HoMM 5. Только будьте аккуратны с балансом: не нужно увлекаться созданием каких-то супер-юнитов, а если и делать таких, то сразу во всех городах. Стоить такие громилы тоже должны одинаково. Ну а в одном из ближайших номеров мы расскажем вам, как полностью перерисовать скины монстров и героев. ■



Старшие личи превосходят своих предшественников (архилечей) запасом здоровья и атакующими способностями.



С расширенным запасом маны у личей стало больше возможностей для атаки противников магией.



"Об этой игре можно говорить долго и со вкусом. Отлич, какие логичные тут загадки, отлич, какие замечательные у авторов стиль и чувство юмора..."

AG.RU



"Не так-то просто сочетать в одной игре Blade Runner и King's Quest!"

«НАВИГАТОР»

"А как тут всё очевидно, какие тут загадки! Я не знаю, где найти оригинальное решение, чтобы пережить всю эту историю, и кто сможет пережить эту историю, ни на что не уступающую оригиналу в истории. Безусловно, лучше и лучше."

AG.RU



Разработка: FUNCOM
адаптация и издание:
IC / snowball.ru

"Бесконечное
Путешествие"

09/2006

Реклама



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ИГРОСТРОЙ

24 часа в сутки любые ваши вопросы по созданию, модифицированию и вскрытию игр принимаются по адресу gamedev@igromania.ru и по SMS на короткий номер 1121 с префиксом dev (в начале сообщения печатаете слово dev, а затем, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого SMS — 10 центов. Обратите внимание, что ответы на вопросы даются только в журнале.

Я хочу перерисовать иконки существ в Heroes of Might and Magic 5. Не подскажите, где они находятся?



Новый юнит Heroes of Might and Magic 5 — паладин — с обновленной иконкой.

Нужные вам файлы вы найдете в каталоге `\Textures\Interface\CombatArena\Faces\<Название фракции>`, который находится в архиве `data.pak`. Для работы с графикой вам понадобится пакет **DXT Tools** и любой графический редактор, умеющий обрабатывать TGA-файлы (например, **Photoshop**). Переместите иконку интересующего вас героя (формат `.dds`) в папку с утилитой и активируйте файл `readdxt.exe` следующим образом: `readdxt <имя dds-файла>`. Изображение будет извлечено из архива и сохранено в корневой директории **DXT Tools**. Когда вы перерисуете картинку, наберите в командной строке команду `nvdxt название изображения.tga`, и она будет конвертирована обратно в DDS-файл.

Подскажите, пожалуйста, как можно извлечь из игры Titan Quest заставочный ролик?

Извлекать ничего не придется, ролик буквально лежит на поверхности. Загляните в каталог `\Videos`. Здесь вы обнаружите четыре видеофайла формата `*.bik` — это два заставочных ролика (`TQGameIntro.bik` и `TQCinematic.bik`) и два видео с логотипами компаний. Для воспроизведения вам потребуется плеер **Bink Video Player**, который можно взять с нашего диска (раздел «Софт»/«Игроманский стандарт») или скачать с сайта <http://radgametools.com>.



Заставочный ролик Titan Quest можно проигрывать в программе Bink Video Player.

Почему полицейские в GTA: San Andreas не реагируют должным образом на криминальные разборки? Зачастую они просто игнорируют те или иные проступки нашего героя: ограбления, разбойные нападения и много еще чего. Можно ли это как-то исправить?

Не только можно, но и нужно. Для этого вам первым делом необходимо скачать программу для редактирования скриптов игры — **SAMB** (San Andreas Mission Builder). Можете взять ее с одного из прошлых дисков «Игромании», мы уже не раз выкладывали SAMB на DVD.

Затем необходимо декомпилировать файл `Main.scm`. Когда все игровые скрипты будут переведены в читабельный формат, нажмите **Ctrl+F** и введите следующий заголовок в окно поиска: `004F: create_thread JJTRI_1`

После найденной строчки добавьте новую:

`004F: create_thread JJCrime_Sensitivity`

Аналогичным образом отыщите строку:

`_____Mission 0_____`

И добавьте перед ней (на строку выше) следующий программный код:

`:Crime_Sensitivity`

`0001: wait 250 ms`

`03C7: unknown maby cops density 98.5`

`004E: end thread`

Скомпилируйте измененный `Main.scm`, скопируйте его в папку `Data/Script` и начните новую игру. Ну вот, копы стали относиться к своим обязанностям гораздо серьезнее. Порой даже при самых, казалось бы, ничтожных нарушениях вы будете получать три, четыре, а временами и шесть звездочек розыска!

При прохождении того или иного задания в GTA: San Andreas проигрывается `misc`-мелодия. С помощью каких команд **SAMB** можно настроить проигрывание этих мелодий на только что созданном задании?

В GTA: San Andreas существуют две мелодии, которые воспроизводятся по окончании той или иной миссии. Чтобы добавить их в тело новой миссии, воспользуйтесь одной из следующих команд:

`0394: play music 1`

`0394: play music 2`

Первая проигрывает первую мелодию, вторая, соответственно, вторую.

Вышли пятые «Герои», но к ним до сих пор нет редактора; и даже когда он появится, не думаю, что интерес народа к четвертой части игры угаснет (ведь там такие возможности...). Я уже несколько лет создаю кампании и отдельные карты для **HoMM 4**, но в одном я так и не разобрался: как извлечь из игры различные элементы, созданные разработчиками?

Не вопрос, подскажем. Все «героические» файлы разработчики умело спрятали в папке `\Data` в четырех H4R-архивах (`movies.h4r`, `heroes.h4r`, `music.h4r`, `text.h4r`). Стандартные архиваторы с ними работать не умеют, но фанаты давно подсустились и разработали **Heroes 4 Resource Explorer**, который умеет как распаковывать, так и запаковывать H4R-файлы. Установите программу и скопируйте в ее главную папку файлы плагинов `modmaker.hpl`, `gziptool.hpl` и `tableed.hpl` (они идут дополнением к утилите).

Дальше все просто. Откройте любой H4R-файл через пункт меню **File/Open** — в главном окне программы появится список всех файлов архива. В окне **Object type** будет прописана категория, к



Чтобы извлечь из HoMM 4 игровые ресурсы, необходимо воспользоваться утилитой Heroes 4 Resource Explorer.

которой относится данный файл. Например, файл категории **Movies** — это заставочный ролик, **Sound** — музыка. Для быстрого поиска файлов определенной категории в редакторе есть специальная опция, она находится под программным меню.

Чтобы извлечь из архива файл, кликните два раза левой кнопкой мыши на его названии (можно выбрать пункт меню **Action/Extract current**, предварительно выделив нужный файл). Распакованный файл появится в папке **extracted** программы. Если вам нужно распаковать весь архив, просто кликните на кнопку **Action/Extract all**.

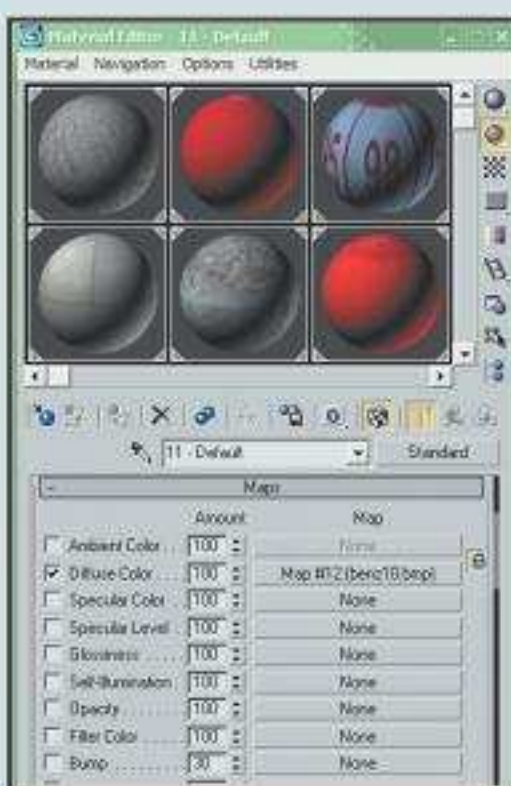
В файле **heroes4.h4r** содержится почти вся игровая графика и звуки в формате **.mp3**. Кроме графических и звуковых файлов в этом же архиве собраны файлы кампаний (категория **Maps**):

game_maps.single.Tutorial.h4c — тренировочная кампания (Tutorial);
game_maps.campaign.Order_Campaign.h4c — кампания за замок Order;
game_maps.campaign.Nature_Campaign.h4c — за замок Nature;
game_maps.campaign.Might_Campaign.h4c — Might;
game_maps.campaign.Death_Campaign.h4c — Death;
game_maps.campaign.Life_Campaign.h4c — Life;
game_maps.campaign.Chaos_Campaign.h4c — Chaos.

Все эти файлы открываются редактором игры — **Heroes 4 Campaign Editor**. Разархивировав их, вы можете поменять игровые кампании или использовать их в качестве образца при создании собственных. Никто также не мешает вам «отрезать» от кампании наиболее интересные карты и конвертировать их в одиночные сценарии: для этого достаточно зайти в редактор, выбрать нужную карту кампании и кликнуть по кнопке **Campaign/Export Scenario...**

Архивы **movies.h4r** и **music.h4r** содержат ролики и музыку игры. Первые имеют формат **.bik** — их легко просмотреть с помощью пакета утилит **RAD Video Tools**.

Я осваиваю мир 3D-моделирования с помощью 3DS Max 8. На днях решил сделать большой игровой уровень, но столкнулся с проблемой нехватки слотов текстур — я использовал все доступные ячейки материалов (порядка двадцати). Неужели придется забросить работу над уровнем? Как быть в такой ситуации?



Забрасывать работу не нужно. Описанная вами проблема очень распространена, с ней рано или поздно сталкиваются практически все левел-дизайнеры. Решить ее несложно — надо удалить из редактора материалов те текстуры, которые уже прикреплены к объектам на сцене и больше вам не понадобятся. Например, вы создали куб, затекстурировали его, после этого можете смело удалять материал из библиотеки и добавлять новый.

Добавить слоты для новых текстур в 3DS Max 8 можно, удалив уже использованные в сцене материалы.

Вопрос месяца

Недавно скачал SDK к одной игре, но разобраться в нем просто так не получилось — там очень сложная система хранения ресурсов. Кинулся искать документацию, нашел на сайте разработчиков упоминание, что документация поставляется в комплекте с инструментарием. Сильно удивился, потому что никаких стандартных справок внутри редакторов или PDF-файлов я не заметил. Перерыл все директории и, наконец, нашел непонятный файл **manual.djv**. Чем его открывать, я не знаю. Мне очень нужно разобраться в SDK, но что делать?

Формат **.djv**, он же **.djvu** (произносится «де-жа-вио») был разработан компанией **AT&T** специально для размещения в интернете отсканированных изображений: книг, журналов, прейскурантов. Основная особенность формата — минимальные размеры картинки даже при разрешении более 200 dpi.

Алгоритмическая система Djvu работает по достаточно стандартной на сегодняшний день схеме. Если, скажем, BMP-картинка хранит в себе информацию о каждом пикселе экрана, то в файле DJVU сохранены данные только о темных областях изображения, светлые же зоны (чистый бумажный лист) автоматически отсекаются и заполняются белым цветом только при выводе на экран. Вы скажете, что по аналогичному алгоритму работает конвертер JPG — да, конечно, но он не умеет так точно отделять темные участки от светлых, в результате и размер итогового файла получается больше и артефактов на картинке слишком много. Мы провели простой тест. Отсканировали цветное изображение (страницу из «Игромании» со скриншотами и текстом) в разрешении 300 dpi и сохранили в трех разных форматах — BMP, JPG и DJV. Разница оказалась колоссальной — 15 Мб, 3 Мб и 170 Кб соответственно. DJV, как выяснилось, почти в тысячу раз экономнее BMP — и это без потерь качества.

Для того чтобы прочитать документ в формате **.djv**, надо либо установить на свой интернет-браузер специальный плагин, либо скачать любой «дежавио»-просмотрщик. Их сейчас много — наиболее удобен, на наш взгляд, **DjVu Reader**.



2008 ПО ФАРЕНГЕЙТУ

ИНТЕРВЬЮ С QUANTIC DREAM



Игорь Варнавский

Прошлогодний **Fahrenheit**, который мы в февральском номере без колебаний назвали лучшей игрой 2005 года, не оставил в игровой индустрии камня на камне. Игра не стала самой продаваемой, но это и неудивительно: ценность подобного рода произведений способен оценить не каждый. Зато игру оценила **Sony**, что само по себе уже немало: квесты на своих приставках она не выпускает принципиально.

На последней E3 разработчики **Fahrenheit** представили свой новый проект — **Heavy Rain**. По сути это даже не прототип, а всего лишь технодемка, показывающая, чего можно ждать (именно «можно») от этой игры. Но технодемка настолько завораживающая, что мы не смогли избежать от искушения выйти на связь с представителями **Quantic Dream** и устроить им плотный допрос. Тем более что рассказывать они умеют интересно.

Quanta нуара

ИГРОМАНИЯ Привет с той стороны железного занавеса! На связи журнал «Игромания», давайте знакомиться. Кто вы и какова ваша роль в проекте?



Привет! Меня зовут **Гийом де Фондомьер (Guillaume de Fondaumiére)**, я исполнительный директор **Quantic Dream**, а также исполнительный продюсер **Fahrenheit** и всех текущих проектов нашей компании.

ИГРОМАНИЯ Окей, расскажите об игре **Heavy Rain**, которую вы показывали на E3. Судя по ролику, это будет что-то вроде **Fahrenheit**. Мы правы?



Простите, ребята, но в данный момент подробно рассказать о **Heavy Rain** я просто не могу. Во-первых, несмотря на то, что издатель у игры уже есть, назвать его вам мы пока не можем (это наводит на мысль, что на сей раз издателем может быть уже не **Atari**, а какая-то другая компания. — Прим. авт.), а значит, не можем и вдаваться в подробности. Во-вторых, **Heavy Rain** сейчас

находится на очень ранней стадии разработки, и нам не хотелось бы спойлерить раньше времени. В конце концов, игра ведь выйдет только через два года (это если релиз не перенесут. — Прим. авт.)!

Есть и еще одна причина, но озвучивать ее я пока не стану.

ИГРОМАНИЯ Ладно, зайдем с другой стороны. Раз игры у вас на руках пока нет (а есть только очень-очень ранний прототип), то расскажите хотя бы, какой вы ее себе представляете. Дизайн-документ на несколько тысяч страниц, где расписано все и вся, у вас должен быть готов уже давно.



А вы упрямы! Так уж и быть, кое-какие детали я все же открою. Безусловно, концепция игры уже прописана нами от и до, осталось только самое «малое» — сделать ее.

Heavy Rain будет игрой того же жанра, что **Fahrenheit**, но игрой нового поколения. Жанр этот очень трудно загнать в рамки стандартной классификации (ну там шутеры, RPG, квесты etc), поэтому мы в **Quantic Dream** придумали для него собственное название — интерактивная драма.

Стилем и атмосферой **Heavy Rain** тоже будет похож на **Fahrenheit** — такой же мрачный, нуарный триллер, но уже без всякой мистики и фантастики. Только реальность и ничего кроме реальности.



Гийом де Фондомьер, наш собеседник. В игровой индустрии он уже много лет: еще в 1992 году Гийом основал компанию **Arxel Tribe**. А еще он уверен, что шутеры нельзя распространять по эзотерической системе — по его словам, они для этого не приспособлены. Хороший камешек в огород **Valve** и **Ritual**!

Персонажей опять будет несколько, но играть за них надо будет уже совсем не так, как в **Fahrenheit**. Кроме того, действия персонажей будут сильнее влиять на развитие сюжета. Управление и интерфейс будут изменены, особенно сильно это отразится на экшен-вставках.



Роль Мэри Смит в E3-технодемке **Heavy Rain** сыграла франко-американская актриса Орели Брансильон (Auréliе Brancillon).

Больше всего внимания мы уделяем проработке характеров персонажей (про внешность тоже не забываем, будьте спокойны) и их взаимоотношениям. Теперь мы называем их не иначе как виртуальными актерами — потому что это уже не персонажи в привычном понимании.

МАНИЯ Значит ли это, что ваши виртуальные актеры смогут сами принимать решения, причем не только те решения, которые предписывает им сценарий (пусть даже нелинейный), но и свои собственные? И как такое возможно?



[Гийом]

(загадочно улыбаясь) Потерпите немного, в свое время все узнаете.

МАНИЯ В одном из E3-интервью вы сообщили, что в Heavy Rain будет новый геймплей, совершенно непохожий на то, что мы видели в Fahrenheit и Omikron: The Nomad Soul. Можно об этом поподробнее?



[Гийом]

(разводя руками) Увы, без подробностей. Геймплей действительно будет новым, и мы сейчас как раз над ним экспериментируем. Но как это будет выглядеть, пока сказать не могу.

МАНИЯ Само название Heavy Rain таит в себе некую двусмысленность. Прямо как Max Payne или, я не знаю, Alan Wake. Max Payne — это ведь не просто имя, оно созвучно фразе «*max pain*», что, в свою очередь, напрямую связано с сюжетом игры (на долю Макса выпало столько испытаний, что никому мало не покажется). То же самое и с Alan Wake: это не просто имя, но еще и акроним от фразы «*I am*

ТЕОРИЯ UNCANNY VALLEY

Теория Uncanny Valley («Долина жути») была выдвинута в 1970 году японским исследователем робототехники Масахиро Мори. Согласно этой теории, человекообразные роботы будут нравиться людям лишь до тех пор, пока их сходство с человеком не станет практически стопроцентным. Тогда наступит обратная реакция — эти существа начнут вызывать у нас отторжение. Гнев на милость мы сменим только тогда, когда роботы будут полностью неотличимы от людей. С другой стороны, схематичная фигурка или образ, которые совершенно не похожи на человека, но имеют ярко выраженные человеческие черты (например, герои комикса), всегда будут вызывать у нас симпатию.

Все это вполне применимо и к героям игр и CG-фильмов. Мэри Смит из E3-технодемки Heavy Rain красуется перед камерой, пускает слезу, но в каждом ее движении сквозит неестественность. Даже когда аниматорам



Герои Final Fantasy VII: Advent Children нарисованы невероятно реалистично, но тем не менее антипатии не вызывают. Все дело в том, что они слишком красивы — людей с такой внешностью не бывает.

ценой невероятных усилий удастся избавиться от этой неестественности (см. японскую CG-анимацию — хотя бы ту же Final Fantasy: The Spirits Within), виртуальные персонажи все равно вычисляются на счет «раз» — их выдают мертвые, рыбы глаза.

awake» (Алана Уэйка преследуют кошмары из его собственных снов). Вы тоже любите такие загадки?



[Гийом]

О да, мы их обожаем. Дэвид Кейдж (основатель Quantic Dream, режиссер Heavy Rain и Fahrenheit) глубоко убежден, что запоминающаяся игра может

получиться только тогда, когда у нее запоминающееся название.

МАНИЯ Игры становятся все реалистичнее и реалистичнее, но до стопроцентного реализма им еще как России до ВТО. Все дело в персонажах. На скриншотах

они выглядят почти как живые люди, но в динамике иллюзия реалистичности рассыпается словно картонный домик. Должен признаться, я восхищен технодемкой Heavy Rain, показанной на E3, но вот ее героиня, Мэри Смит... Она просто ужасна! Не кажется ли вам, что чем технологичнее становятся игры, тем сильнее дает о себе знать проблема Uncanny Valley (что это такое, читайте во вставке по соседству. — Прим. авт.)?

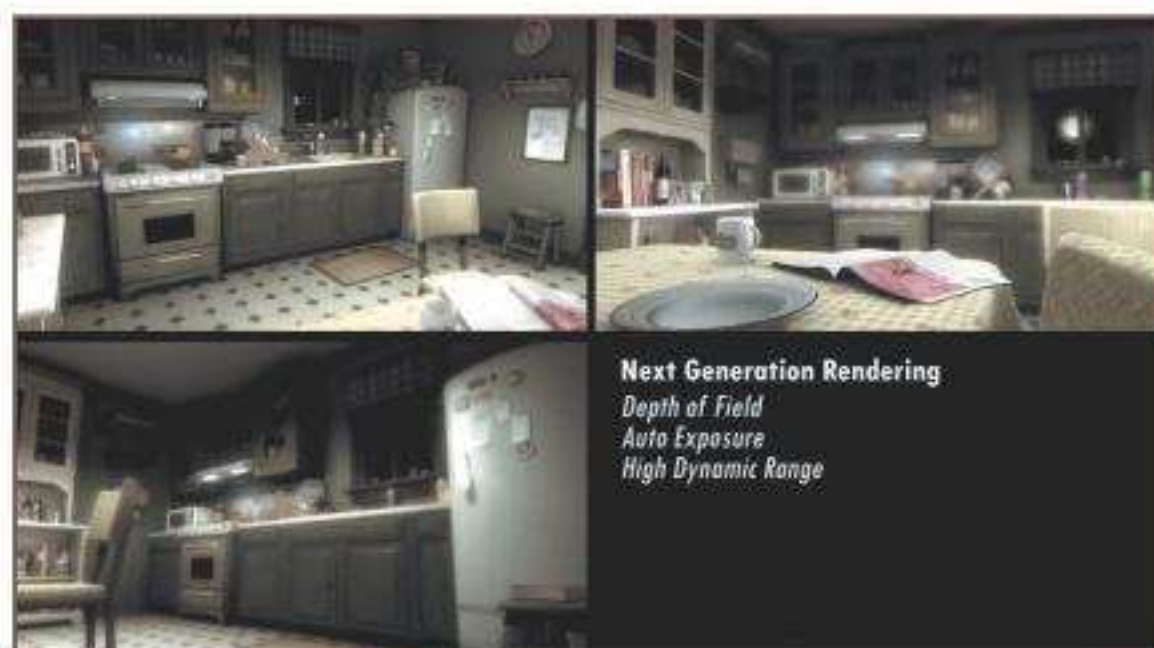


[Гийом]

(смущенно кашляя) Для начала я, пожалуй, расскажу, как вообще появилась эта демка (кстати, она называлась The Casting). Изначально это был сугубо вну-



Next Generation Animation
Body Motion Capture
Pupils Dilatation
Dynamic Hair With Physics
Tongue / Eyes / Fingers Animations



Next Generation Rendering
Depth of Field
Auto Exposure
High Dynamic Range

Девушка с внешностью Орели Брансillon в Heavy Rain все-таки будет, но не факт, что ее будут звать Мэри Смит.

тренинг проект под PlayStation 3, призванный показать игру виртуальных актеров. Однако менеджерам Sony она так понравилась, что они предложили продемонстрировать ее на своем E3-стенде. А так никто из вас ее, скорее всего, никогда бы и не увидел.

На подготовку демки выделили всего три месяца, поэтому цель у нас была только одна — показать, на что способны системы нового поколения в плане графики.

Такая проблема, как Uncanny Valley, действительно существует, и от нее пока никуда не деться. Мощности современных компьютеров и next-gen-консолей уже хватает для демонстрации персонажей, практически неотличимых от живых людей (разумеется, если не вглядываться слишком уж внимательно), но все упирается в анимацию. Человеческий глаз подмечает малейшие огрехи анимации и моментально выдает: «Фальшивка!» Сделать же персонажа, который двигался бы абсолютно правдоподобно, пока невозможно. Даже те роботообразные манекены, что есть сейчас в играх, доставляют кучу хлопот. Ведь анимировать надо все — тело, лицо, глаза, пальцы, волосы. Это уйма работы. Работы долгой и кропотливой.

МАНУА Давайте поговорим о вашем предыдущем проекте, о Fahrenheit. В 2005-м мы без колебаний назвали его лучшей игрой года. Так что самый главный вопрос, который нас сейчас волнует, звучит так: каким тиражом разошелся Fahrenheit? Довольны ли вы продажами? В начале этого года [президент Atari] Бруно Боннел говорил о 500 тыс. копий...



[Гийом]

Точных цифр у нас нет, но вы правы, продажи составили что-то около 500-700 тыс. копий. Это несколько меньше, чем мы ожидали (все-таки игра получила отличную прессу), но вполне приемлемо — с учетом того, что Fahrenheit является новым франчайзом, да и еще сам по себе очень оригинален.

МАНУА Fahrenheit разрабатывался целых пять лет. Почему так долго?



[Гийом]

Ошибаетесь, всего лишь 27 месяцев. По прошествии половины этого времени нам пришлось приостановить разработку на

ЧТО МЫ ЗНАЕМ О ДЭВИДЕ КЕЙДЖЕ

Дэвид Кейдж, основатель и президент Quantic Dream, а также режиссер всех прошлых и нынешних проектов компании, наверняка знаком вам, если вы прошли Fahrenheit (его модель можно увидеть в титрах) или играли в демоверсию (там он маячил в самом начале, вводя нас в курс дела). Дэвид не настолько известен, как какой-нибудь Питер Молинье, но оттого не менее интересен. Вот что мы знаем о нем.

● В игровую индустрию Дэвид пришел в 1993 году в качестве композитора. Первой игрой, для которой он написал музыку, была Speedy Gonzales от SEGA для 16-битной приставки Mega Drive (она же Genesis). Позже он сотрудничал с Sony, Psygnosis, Virgin и Cryo. Параллельно Кейдж писал фантастические книжки. В 1997 году основал свою собственную компанию — Quantic Dream.

● Первой игрой Дэвида Кейджа был Pong. Первой игрой, которая произвела по-настоящему сильное впечатление, — Barbarian для Atari ST.

● Первой игрой, разработанной самим Дэвидом, была текстовая приключенческая игра на «Бей-



Дэвид Кейдж удивительно похож на Кевина Спейси.

сике». В процессе ее разработки Кейдж сделал чрезвычайно полезное открытие: если нужен ветвистый сюжет, не надо плодить ответвления на ответвлениях, которые, в свою очередь, отходят от других ответвлений. Иначе быстро запутаешься.

● Первым компьютером Кейджа был Oric 1. Дэвид с улыбкой вспоминает, как он часами перепечатывал код из компьютерных журналов, а потом оказывалось, что код не работает. Естественно, виной тому была единственная опечатка, допущенная где-то десять страниц назад.

● Любимые игры Дэвида — Ico (приключенческая для PS2), Pro Evolution Soccer 4, Tekken 3, Civilization (все части), Day of the Tentacle, а также вся серия Monkey Island.

● Играм Кейдж уделяет около 10 часов в неделю. Для разработчика это довольно много — большинство из них не играет вообще.

● На вопрос о том, какой из его проектов доставил ему больше всего удовольствия, Дэвид отвечает, что никакой — все они были кошмаром. Ну а самым худшим кошмаром был Omikron. Впрочем, так бы ответил любой разработчик.

полгода — в это период мы искали нового издателя (изначально игру должна была издавать Vivendi).

МАНУА 27 месяцев плюс шесть месяцев перерыва... Стало быть, разработка игры была начата в конце 2002 года? Но ведь Fahrenheit был анонсирован еще в 2001-м? Мы даже скриншоты видели! Откуда же они тогда взялись? Из какой-то технодемки?



[Гийом]

Да, это была технодемка. Непосредственно разработка игры была начата 25 ноября 2002 года, когда мы подписали соглашение с Vivendi. Те два года, что прошли между выпуском Omikron: The Nomad Soul и ноябрем 2002-го, мы потратили на создание инструментария, который использо-

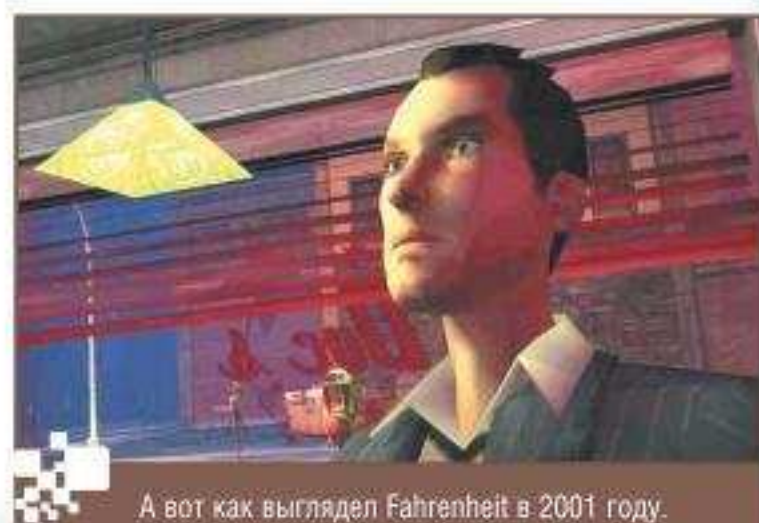
вался при производстве Fahrenheit и используется сейчас — для Heavy Rain.

МАНУА А что случилось с Тайлером Майлзом? Это единственный персонаж Fahrenheit, чья судьба после завершения игры осталась неясной. У нас есть подозрение, что он погиб, отправившись со своей женой на том злополучном поезде...

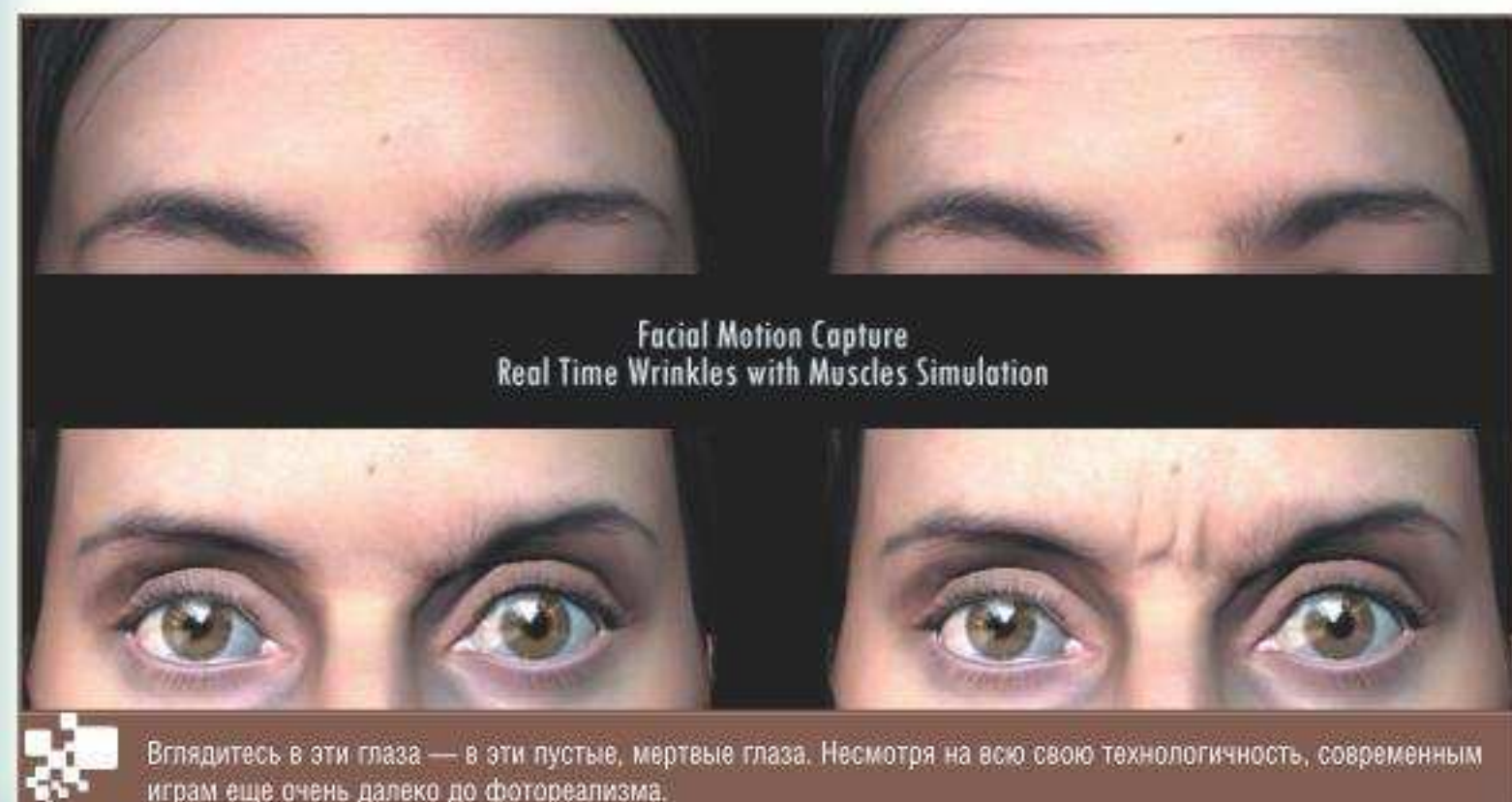


[Гийом]

Уверю вас, если мы когда-нибудь решим сделать сиквел Fahrenheit (ключевое слово — «если»), мы непременно ответим на этот вопрос. А до тех пор пусть это останется тайной.



А вот как выглядел Fahrenheit в 2001 году.



Вглядитесь в эти глаза — в эти пустые, мертвые глаза. Несмотря на всю свою технологичность, современным играм еще очень далеко до фотореализма.

ИГРАНИЯ Fahrenheit мог бы быть первой игрой, распространявшейся по эпизодической системе. Но потом вы от этих планов отказались. Почему? И что вы вообще думаете обо всей этой моде на эпизодичность?



[Гийом]

Поначалу мы действительно хотели распространять Fahrenheit по эпизодам. Деление игры на главы — не что иное, как наследие былой эпизодичности. Но тогда рынок еще был не готов к этому, особенно рынок консольный (ведь кроме PC Fahrenheit вышел также на Xbox и PS2. — Прим. авт.). Но теперь, когда приставки нового поколения обзавелись полноценными онлайн-сервисами, это уже вполне реально. Правда, Heavy Rain в любом случае не будет распространяться эпизодами — это мы вам гарантируем.

Вообще, распространять эпизодами можно далеко не все игры. Чтобы проект получился успешным, нужно позаботиться о хорошем сюжете и проработанных персонажах. На чем держатся сериалы типа «Остаться в живых» и «24»? Именно на сильном сюжете, диалогах и персонажах. Ничего больше там нет (потому что ни на что больше бюджет сериалов и не рассчитан), но оторваться от них совершенно невозможно — это просто наркотик какой-то.

Отказавшись от эпизодичности в случае с Fahrenheit, мы тем не менее не забросили эту идею, а долго над ней работали. За последние четыре года мы накопили довольно приличные наработки, но распространяться об этом я пока не могу. Военная тайна-с!

ИГРАНИЯ На последней E3 вы заявили, что в данный момент работаете с тремя платформами — PC, Xbox 360 и PS3. А что насчет Wii? В своих играх вы делаете очень большой акцент на эмоциональную вовлеченность геймера в игро-

вой процесс (вспомните хотя бы экшен-вставки в Fahrenheit. — Прим. авт.), и Wii с ее рукояшеским контроллером могла бы вам в этом здорово помочь.



[Гийом]

Нет, с Wii мы в ближайшее время работать не планируем. Когда начинаешь новый проект, нужно сразу четко знать, на каких платформах ты его собираешься выпустить и, исходя из этого, делать упор именно на тех вещах, которые хорошо удаются целевым платформам. Работая над кросс-платформенной игрой, в любом случае приходится чем-то жертвовать, а если эти платформы еще и сильно отличаются друг от друга, жертвы могут быть слишком серьезные. Посмотрите на нынешние приставки. Xbox 360 оснащен DVD-приводом и традиционным контроллером. У PS3 — Blu-ray и геймпад с гироскопами. Wii в разы слабее Xbox 360 и PS3, но обладает необычным контроллером, не имеющим аналогов. Легче застрелиться, чем адаптировать игру сразу под три этих платформы. Если, конечно, вы не делаете очередную часть Need for Speed или еще какой-нибудь мегаблокбастер, который выходит на всем, что питается от розетки, включая микроволновки, соковыжималки, холодильники и стиральные машины.

ИГРАНИЯ Ну и последний вопрос. Какие еще проекты у вас сейчас в разработке, кроме Heavy Rain? Omikron 2? Или вы предпочитаете называть его Karma?



[Гийом]

Сорри, говорить об этом мы пока не можем! Одно могу сказать точно: Karma не будет прямым сиквелом Omikron. Это скорее идейный наследник.

ИГРАНИЯ Значит, все-таки делаете? Ура!



Идею делить экран на несколько частей подсказал Дэвиду Кейджу сериал «24».



30 ноября - 3 декабря 2006

hiT HOME
INTERACTIVE
TECHNOLOGIES

**5-Я ВЫСТАВКА ЭЛЕКТРОННЫХ
РАЗВЛЕЧЕНИЙ ДЛЯ ДОМА**

САНКТ-ПЕТЕРБУРГ, ЦВЗ «МАНЕЖ», ИСААКОВСКАЯ ПЛ., 1

Компьютеры, приставки, аксессуары
Мобильные развлекательные устройства
Инновационные электронные развлечения
Аудиовизуальные системы
Мультимедиа, Интернет
Игры, ПО, фильмы на DVD

Организатор:
ИВЦ «Реал»

При поддержке:
РАТЭК, РОЦИТ, Enter Media
журналов Игромания, Mobi, Stereo&Video, Мобильные Новости,
XS Magazine, PlayStation 2 Official Magazine Россия, Russian Digital,
Russian Mobile, Электроника: Производство и торговля, Потребитель,
Цифровик, КомпьютерPrice, Hard&Soft, Computerworld, Мир ПК
Интернет-поддержка: cnews.ru, hi-fi.ru, sotaweek.ru

ИВЦ «Реал»
т./ф.: (812) 717-6089, 717-6446 e-mail: info@real-fair.ru
www.real-fair.ru

РЕКЛАМА



OLD GRANDMA HARDCORE

МОЖНО ЛИ ИГРАТЬ В 70 ЛЕТ?



Игорь Варнавский

Бабушка, увлекающаяся компьютерными играми, — явление настолько сюрреалистичное, что поверить в это почти невозможно. Однако семидесятилетняя Барбара Хилэйр (Barbara St. Hilaire) из Кливленда (Огайо, США) вовсе не выдумка, а живой человек из плоти и крови. Начав еще в 70-х гг., она продолжает играть и по сей день с той же неистовостью, что и в молодости. Ей нипочем просидеть у экрана телевизора с геймпадом в руках до пяти утра, а потом отправиться в магазин и взять напрокат два-три фильма и еще несколько новых игр. У нее есть все современные консоли, она прошла Resident Evil 4 четыре раза и пыталась пройти God of War (PS2) на максимальном уровне сложности. Концентрация матерных слов в ее речи такова, что любой грузчик почувствует себя рядом с ней невинным младенцем. В Сети ее называют не иначе как **Old Grandma Hardcore**, что очень условно можно перевести «аццкая бабушка-геймер».

Когда 23-летний Тимоти Хилэйр, один из многочисленных внуков Old Grandma Hardcore (у бабушки пятеро детей), пытался рассказать о ней друзьям, они ему поначалу не поверили — пока не увидели сами и не услышали фирменный бабушкин вопль «F***ing cocksucker won't F***ING DIE!». Чуть больше года назад Тим завел блог (<http://oghc.blogspot.com>), где начал рассказывать о своей удивительной бабушке.

За это время Old Grandma Hardcore стала настоящей селебрити. Sony и Nintendo соперничают друг с другом в том, кто пришлет ей больше игр, сама бабушка устроилась корреспондентом на MTV.com, а каждое уважающее себя издание и телеканал считают за честь взять у нее интервью. Естественно, мы не могли пройти мимо. Бабушка отвечала на наши вопросы, а Тим ее ответы всячески комментировал.

1975-...

МАНИЯ Расскажите, как так случилось, что вы стали геймером? И насколько давно? Я слышал, что вы играете аж с 1975 года. Это правда?



[Бабушка]

В 70-х гг. я состояла в боулинг-лиге и потому часто бывала в боулинг-клубах. В то время там как раз начали ставить игровые автоматы (в основном это был Pong). В перерывах между матчами я на них играла — с этого-то все и началось. Какой именно это был год, я не помню, но... да, скорее всего, это был 1975-й.



[Тим]

У меня до сих пор в голове не укладывается, что она играет дольше, чем я ЖИВУ!

МАНИЯ А потом вы, наверное, купили домашнюю консоль или компьютер?..



[Бабушка]

Нет, моей первой домашней системой была приставка для игры в Pong, подключаемая к телевизору и имевшая в качестве контроллеров всего две рукоятки. Свою первую консоль — Atari 2600 — я купила уже позже. До сих пор помню, как я играла со своими детьми в Space Invaders и Pac-Man...



[Тим]

Atari 2600 я уже не застал (мне ведь всего 23 года), но я хорошо помню, как мы покупали NES (у нас известна как Dendy. — Прим. авт.). По тем временам она стоила довольно дорого, а мы люди не очень-то богатые. Но зато КАКИЕ там были игры! Мы с бабушкой играли часами.

МАНИЯ А кем вы были в прошлой жизни? Ну, до того, как стать геймером? И сильно ли это изменило вашу жизнь?



[Бабушка]

Тогда, в 70-х, я работала на фабрике, которая находилась неподалеку от Кливленда. Как изменилась моя жизнь, когда я стала геймером? Да никак особо не из-



В дни рождения Old Grandma Hardcore на торте обычно пишут «F*** уаа!». Это не много и не мало ее жизненный принцип.



На этом месте Барбара Хилэйр проводит по меньшей мере 10 часов в сутки.

менилась. В конце концов, у меня были дети, о которых надо было заботиться, так что игры всегда оставались всего лишь хобби. Но сейчас-то я на пенсии и могу играть сколько хочу!

МАНЮША Большинство людей вашего возраста играми не увлекаются, а многие и вовсе думают, что это занятие исключительно для детей. Но вы исключение, причем исключение очень редкое. Как на вас реагируют окружающие? Люди не шарахаются в сторону, когда видят семидесятилетнюю бабушку, ожесточенно играющую на PSP или Nintendo DS?



[Бабушка]

Вы преувеличиваете. Среди людей старшего поколения достаточно много игроков. Конечно же, я говорю только о Штатах — здесь массовое увлечение играми началось больше тридцати лет назад. В других странах все может быть по-другому.

Тем не менее даже в США против игр по-прежнему есть определенное предубеждение. Мол, это для детей, взрослым тратить время на такие вещи не пристало. Но, поверьте мне, это ненадолго — перелом в сознании людей уже произошел.

Что же касается меня... то, да, некоторые считают меня странной. Но знаете что? Черт с ними (в оригинале было гораздо более крепкое выражение. — Прим. авт.)! Мне плевать, что думают окружающие. Я просто люблю игры.



[Тим]

Вставляю свои пять копеек. Мне кажется, подобные предубеждения встречаются лишь у людей, которые в играх совершенно не разбираются, но априори считают их занятием, не достойным взрослого человека. Либо они просто очень хотят казаться взрослыми. Либо они просто дураки.

МАНЮША Глядя на список игр, которые вы прошли за последнее время, не перестаю удивляться: Stubbs the Zombie in «Rebel without a Pulse», God of War, Resident Evil 4, Psychonauts. Как вы умудряетесь играть в такие динамичные игры? У вас ведь уже совсем не та реакция, что была в молодости? Все дело в постоянной практике?

ВЫ НЕ БОЛЬНЫ, НО МЫ ВАС ВСЕ РАВНО ВЫЛЕЧИМ

По словам Барбары, большинство людей воспринимают ее нормально и не особенно удивляются, когда видят у нее в руках портативную консоль или когда она говорит, что увлекается играми. Однако время от времени все же встречаются супчики, которых ее хобби шокирует, и чаще всего это бывают врачи. Бабушка их ненавидит, потому что обычно диалог с ними протекает следующим образом.

Врач:

— Мне говорили, что после операции у вас сильно болело колено и что по профессии вы художница. А чем вы еще занимаетесь кроме живописи?

Бабушка:

— В игры играю.

Врач:

— Во что играете?

Бабушка (раздраженно):

— В игры играю. Ну, знаете, PS2, Xbox, GameCube, PSP, Nintendo DS...

Врач:

— А во что конкретно вы играете? В солитер?

Бабушка:

— Нет, сейчас я прохожу **Xenosaga Episode II: Jenseits von Gut und Bose**.

Врач:

— Э-э, **Zebra Soccer 2**? Это какая-то дет-



ская игра?

Бабушка (свирепея):

— Нет, японская ролевая игра.

Врач:

— Так, может быть, вы и сейчас играете роль? Ну, в своем вымышленном мире? Кого именно вы играете? Покемона? У Покемона болит коленка? А может быть, вам только кажется, что у вас болит коленка, может, это все у вас в голове?

Бабушка (едва сдерживая ярость):

— Мать твою, ты меня, что, за идиотку держишь?!



[Бабушка]

Увы, замедленная реакция действительно дает о себе знать, но пока не особенно сильно. Просто на прохождение игр я трачу больше времени, чем тратила бы в молодости. Меня спасают лишь терпение и упорство.



[Тим]

Ага, то-то ты материшься во время игры как сапожник. Когда она проходила Resident Evil 4, мы от нее только и слышали:

«Чертова шлюха, не приседай, когда я стреляю!» (Здесь и далее имеется в виду Эшли, дочь президента, которую главный герой Resident Evil 4 должен спасти. — Прим. авт.)

«F***! F***!!! Почему я не могу дать ей этот ***ный автомат, чтобы она сама перестреляла всех зомби, а не стояла в стороне как истукан!»

«НЕТ! НЕТ!! НЕТ!!! Тупая ****!»



[Бабушка]

Цыть!



[Тим]

Молчу, молчу!

МАНЮША Ну что же тут особенного? Когда мы проходили Resident Evil 4, то испытывали такие же чувства. Эта гребаная Эшли кого угодно способна довести до инфаркта!



[Тим]

На самом деле она так матерится при прохождении каждой игры. В такие моменты бабушка способна сочинять столь замысловатые



Во время поездок в больницу бабушка берет все хендхелды, что у нее есть. Терять время на всяких там УЗИ и ЭКГ просто так для нее невыносимо.

матерные конструкции, что все наши соседи машинально втягивают голову в плечи. Впрочем, сейчас они уже привыкли.

МАНУЯ В продолжение темы. Судя по тем видеороликам, что Тим выкладывает в Сеть, вы очень импульсивны, особенно во время игры. Вам часто приходится менять сломанные геймпады, консоли и мебель?



[Тим]

(с отсутствующим видом) Понятия не имею, о чем вы говорите.



[Бабушка]

Да, бабушка очень импульсивна, но за все годы игры она сломала всего лишь несколько геймпадов. Даже когда ее что-то очень сильно раздражает, она старается действовать аккуратно, потому что лишних денег на замену сломанного оборудования у нее нет.

МАНУЯ Вы играете около пятидесяти часов в неделю. Должно быть, у вас прорва свободного времени? Можете описать свой распорядок дня?



[Бабушка]

Сейчас я на пенсии, поэтому могу себе позволить вставать поздно — в девять или десять часов утра. Сначала я выполняю все дела по хозяйству — иду в магазин, прачечную, убираюсь дома. Бывает, что мне удастся выкроить время на игры днем, но обычно я все же начинаю играть вечером, после ужина, часов эдак в шесть. Играю я подолгу — как правило, до 4—5 часов утра следующего дня. Чтобы не тревожить своих соседей и домочадцев, я надеваю наушники и стараюсь не материться слишком громко.



[Тим]

В общем, если игра ей очень нравится, она способна играть 10 и более часов в сутки. Готов поклясться, даже вы не тратите на игры столько времени.

МАНУЯ Вы правы, у нас, к сожалению, такая возможность бывает разве что на выходных. Бабушка, а что вы думаете о консолях нового поколения. Какая из них вам больше нравится?



[Бабушка]

По правде говоря, они все мне нравятся. У меня уже есть Xbox 360, и я жду не дождусь, когда выйдут PlayStation 3 и Wii. На последней E3 я смогла поиграть на них немного и теперь просто сгораю от нетерпения.



[Тим]

В данный момент у нее есть стародавняя Atari 2600, PlayStation 2, Xbox, Xbox Debug (специальная версия приставки, предназначенная для журналистов. — Прим. авт.), Xbox 360, GameCube, Nintendo DS, Nintendo DS Lite и PSP. Совсем недавно были еще SNES и Genesis, но мы их продали.

И 80 ЛЕТ НЕ ПРЕДЕЛ



Дорис Селф

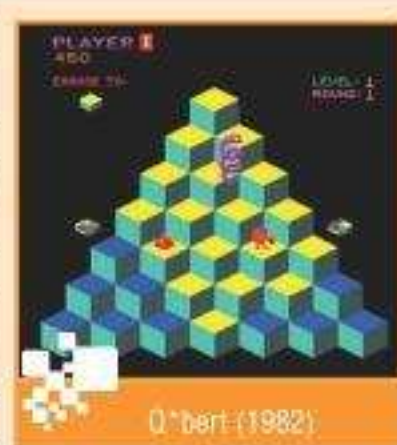
Барбара Хилэйр — далеко не самый старый игрок на планете. Первое место заслуженно удерживает 80-летняя Дорис Селф (Doris Self), поставившая в 1984 году рекорд в игре Q*bert — 1 112 300 очков.

Это не абсолютный показатель, но среди людей ее возраста ничего подобного в то время еще никто не добивался.

Аркадными играми Дорис увлеклась в самом начале 80-х, когда ей было уже за пятьдесят. Дорис бросил муж, и дочь потащила ее кинотеатр, чтобы она хоть немного развлеклась. После киносеанса они зашли в одну из закусочных сети Chuck E. Cheese. Эта

сеть была создана Ноланом Бушнелом, основателем Atari, поэтому в каждой такой закусочной стояли игровые автоматы. Автоматы были оккупированы детишками, поэтому Дорис решила подождать. В 11 часов вечера, когда неугомонные детишки наконец рассосались по домам, она подошла к автоматам... и под села на всю оставшуюся жизнь. Больше всего ей понравилась головоломка Q*bert, в нее Дорис играет до сих пор.

В отличие от Барбары Хилэйр, она никогда не была хардкорным геймером. Кроме Q*bert, она играет разве что в покер и бридж, а нормальные, привычные для нас с вами игры ее просто не интересуют.



Q*bert (1982)

Я на всех этих приставках тоже играю, но не так часто, как хотелось бы: бабушка очень ревностно следит за своей коллекцией.

МАНУЯ А какие игры вы любите больше всего?



[Бабушка]

О, у меня очень много любимых игр: Resident Evil 4, God of War, Psychonauts, Fatal Frame — их сотни, все не перечислишь. Но самая-самая — это Final Fantasy VII для первой PlayStation. Наверное, потому, что RPG нравятся мне больше всего.

МАНУЯ Насколько мы знаем, вы не очень-то жалуете персоналки. Почему?



[Бабушка]

Ну почему же, я отношусь к ним вполне нейтрально. Просто с компьютерными играми вечно что-то не так — они зависают, вылетают в Windows. Я немного играла на PC, но консоли мне все же нравятся больше.

Кроме того, многие компьютерные игры (особенно шутеры) для меня слишком быстрые, поэтому я не могу в них играть.

МАНУЯ Если вы играете больше 30 лет, значит, у вас должна скопиться огромная коллекция игр — сотни, а



В Xbox Live бабушка имеет геймертаг OGHC (сокращенно от Old Grandma Hardcore). Такая же надпись у нее на машине вместо номеров.

может быть, и тысячи. Ведь так? И сколько вообще игр вы прошли за свою жизнь?



[Бабушка]

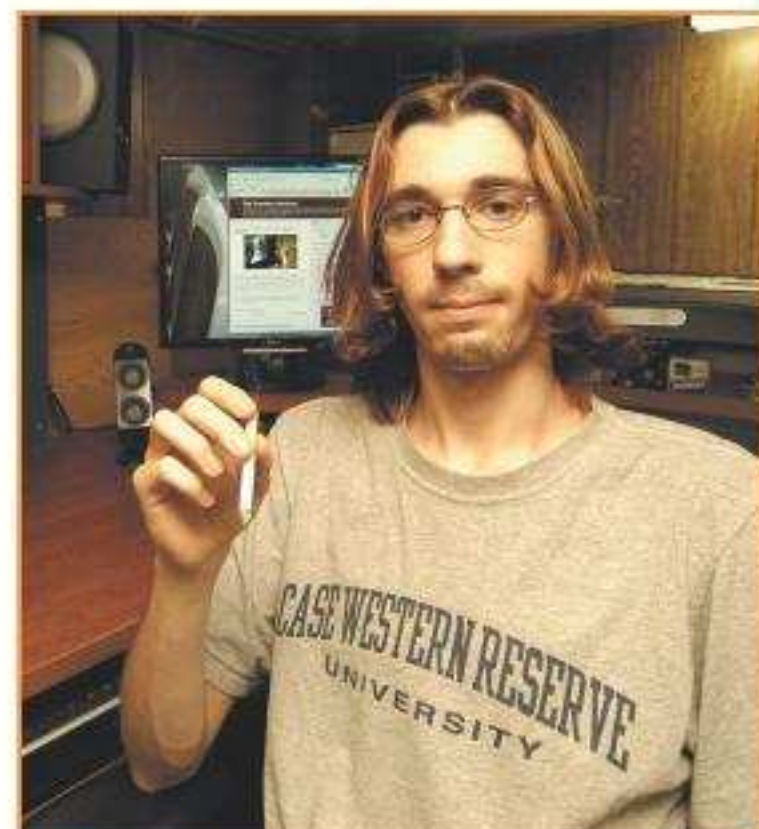
Что вы, я не настолько богата, чтобы покупать их в таких количествах! Да, я переиграла в тысячи игр, но коллекция у меня не такая уж и большая. Большинство игр я беру напрокат, а покупаю только те, что мне очень нравятся. Да и их я потом зачастую продаю. Сейчас, правда, я работаю корреспондентом на MTV.com, в передаче G-Hole, так что игры мне достаются бесплатно. А еще мне их присылают в подарок пиарщики игровых компаний.

МАНУЯ Спасибо за интересную беседу! Если будете у нас на Колыме, загляните на огонек!



[Бабушка и Тим]

(хором) Непременно! А что такое Колыма?

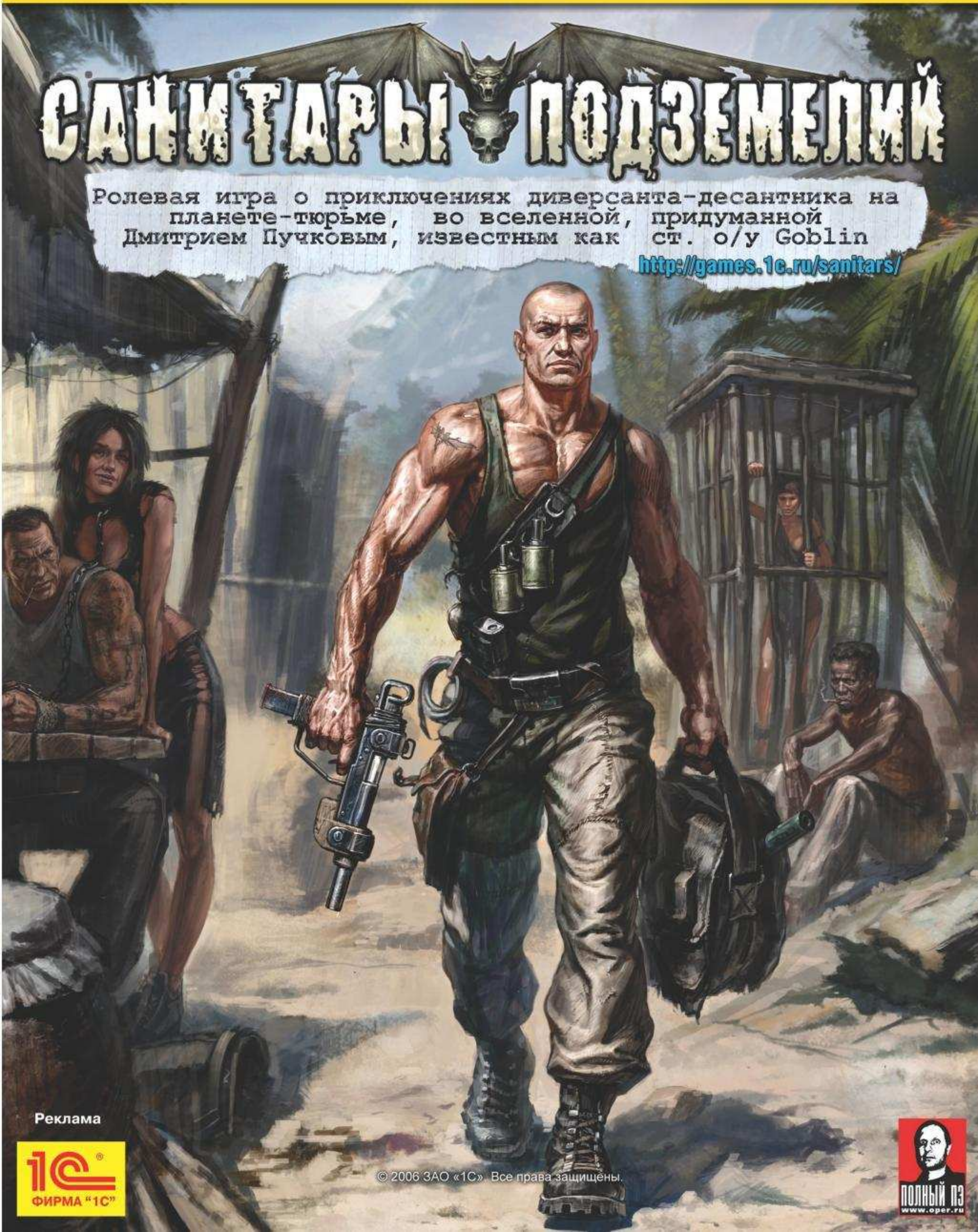


Тимоти Хилэйр, внук Old Grandma Hardcore. Именно его стараниями бабушка стала такой знаменитой.

САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ

Ролевая игра о приключениях диверсанта-десантника на
планете-тюрьме, во вселенной, придуманной
Дмитрием Пучковым, известным как ст. о/у Goblin

<http://games.1c.ru/sanitors/>



Реклама

НОВОСТИ

ОНЛАЙНОВЫХ ИГР



Категорически приветствую всех интернет-путешественников и онлайн-скитальцев. Сегодня вас ожидает масса интересного — рассказ о том, как стать профессиональным рыбаком в *World of Warcraft*, эксклюзивный материал о новой отечественной MMORPG *W.E.L.L. Online*.

В техническом разделе вы сможете ознакомиться с информацией о событиях, произошедших в Сети за последний месяц, там же притаилась большая подборка ссылок на самые интересные интернет-ресурсы и флэш-игры, а также подробный материал о компьютерных червях.

Алексей Макаренко

WoW: верной дорогой идете, товарищи



Blizzard продолжает в час по чайной ложке скармливать нам подробности грядущего аддона **World of Warcraft: The Burning Crusade**. По последним данным, большинство нововведений рассчитано на тех, кто давно достиг предельного 60 уровня, собрал все возможные комплекты эпической брони и жаждет чего-то нового.

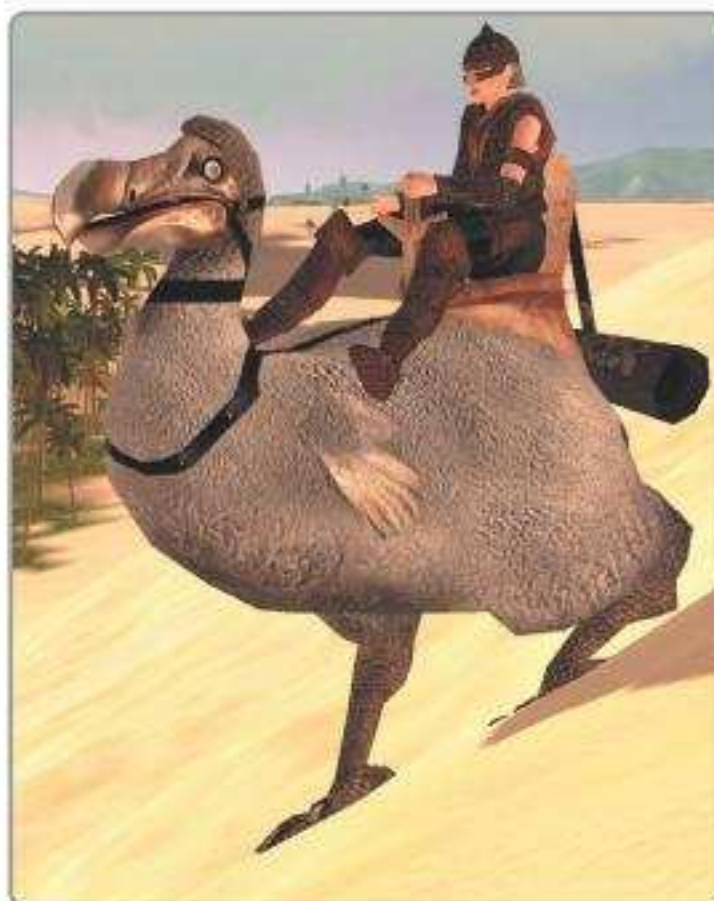
Во-первых, все рейдовые подземелья аддона рассчитаны уже не на 40 человек, а на 25. При этом существующие оригинальные высокоуровневые пещеры также будут переработаны, хотя и сохранится возможность проходить их стандартным составом из 8 групп.

Во-вторых, существенным изменениям подвергнется система организованного PvP. Из игры уберут все воинские звания, а очки чести перестанут пропадать при длительных перерывах в игре и превратятся в своеобразный вид валюты. Кроме того, в игру добавят арены, станут доступны бои «стенка на стенку» — 2x2, 3x3 и 5x5.

В-третьих, появится какой-то смысл в PvP на свежем воздухе. В зонах аддона будут некие нейтральные города, захват которых даст игрокам возможность приобрести редкие предметы.

Одним словом, Blizzard всерьез отнеслась к трагическим воплям «скучно-о-о!!!» и планирует посахарить и без того сладкую конфетку всеми возможными и невозможными способами. Следующие дополнения также будут выходить раз в год, хотя Blizzard может с чистой совестью отложить релиз до «when it's окончательно done».

Поспешишь людей насмешишь



Создатели фэнтезийной онлайн-ролевой игры **Dark and Light** решили пусть поздно, но возьматься за ум и довести проект хотя бы до уровня «в это можно играть». Переделке и корректировке будет подвергнуто столько вещей, что легче, наверное, было бы перечислить то, что останется неизменным. Ну а тех, кто вопреки здравому смыслу еще не сбежал из этой вселенной в более дружественные миры, ждет подарок — три месяца бесплатной игры. Не исключено, что после тотальной переделки **Dark and Light** превратится в хорошую MMORPG.

Несите ваши денежки

Стандартные схемы по красивому отъему кровных у.е. у любителей онлайн-забав пришлось не по душе компании **Codemasters**, западному издателю многопользовательской игры **ArchLord: The Legend of Chantra**. Недавно они придумали платежную систему **PlayPlus**, виртуозно связывающую объем ежемесячной мзды с получением самых разнообразных игровых бонусов. В зависимости от того, сколько вы готовы выложить за месяц игры (\$9.99, \$19.99



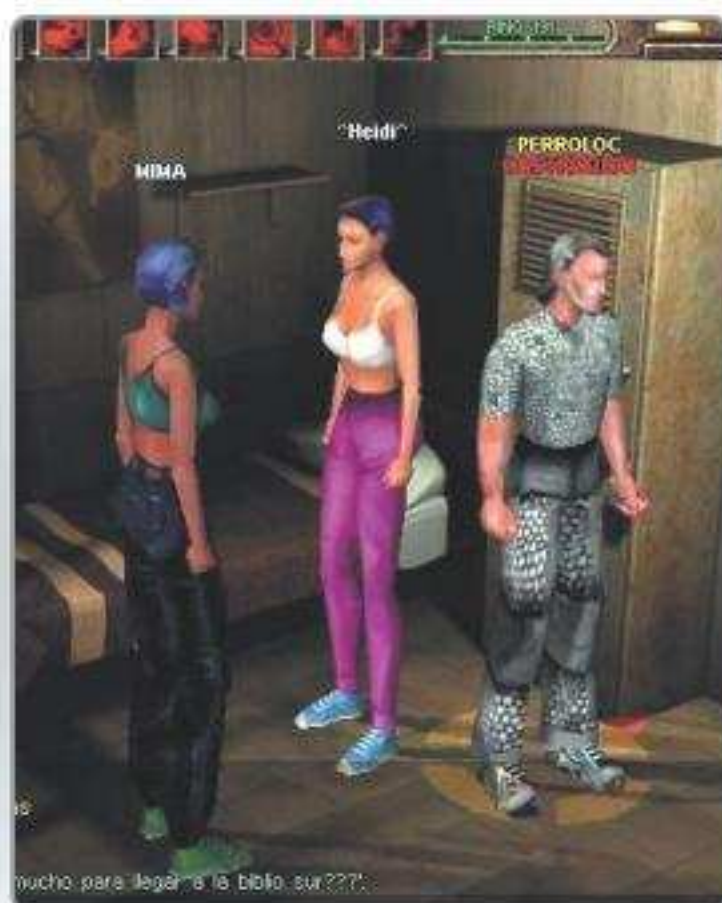
или \$39.99), ваш персонаж получит некоторое количество призовых очков (1500, 3400 и 8000, соответственно), которые можно потратить, скажем, на заклинания, что заметно облегчит жизнь вашему виртуальному протеже. Насколько работоспособной окажется эта схема, покажет время. Игра должна стартовать буквально на днях.

Косметическая подтяжка Ultima Online

Заслуженная бабушка MMO-жанра **Ultima Online** вскоре помолодеет (в первую очередь, графикой) и сменит паспорт: теперь в нем будет прописано новое имя — **Ultima Online: Kingdom Reborn**. Наряду с похорошевшей картинкой старушка обзаведется более удобным интерфейсом; разработчики обещают также подкинуть фанатам еще некоторое количество приятных новшеств. При этом бабушка все так же невзыскательна к компьютерам своих поклонников и «полетит» практически на любой конфигурации.

Игра для тех, кто в законе

Хотя недавно проведенные исследования выявили, что более 90% всех MMO-игр разрабатываются в фэнтезийных сеттингах и именно им принадлежит львиная доля рынка, есть (пока еще) вполне успешные



проекты, коренным образом отличающиеся от орко-эльфийских разборок. Один из них — испанская игра **PrisonServer: The Online Prison**, действие которой разворачивается в самой настоящей тюрьме. Игроки здесь в основном занимаются тем, что бьют одних сокамерников, дабы заслужить уважение других.

В Испании игра вышла еще в 2003 году, а недавно просочились сведения о выпуске английской версии. Что интересно, в PrisonServer заявлено более 1600 NPC. Какого же размера должна быть тюрьма, чтобы в ней уместилось такое количество надзирателей и зэков?

Tabula Rasa: готовимся к взлету

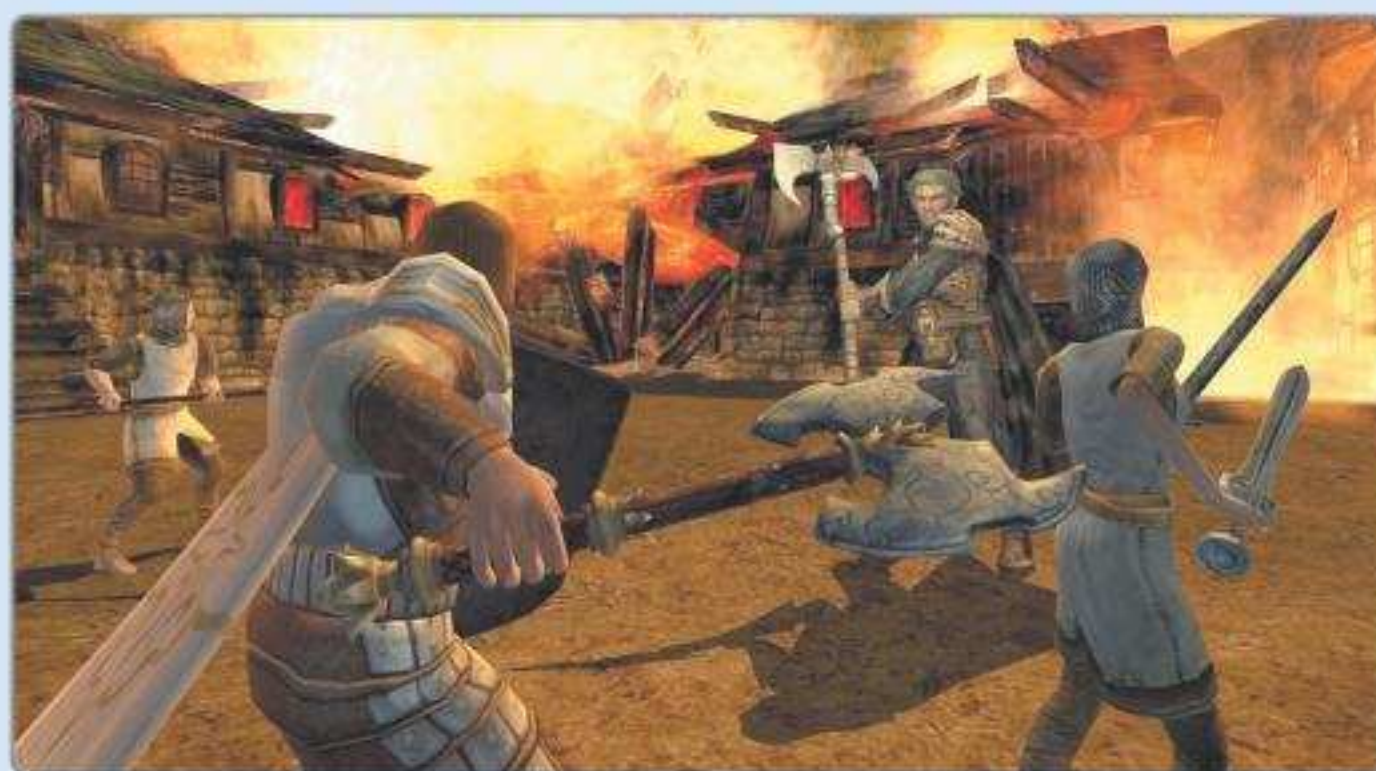
Появились новые сведения о системных требованиях **Tabula Rasa**, одной из самых многообещающих игр от NCsoft. В минимальной конфигурации значатся процессор 2,5 ГГц, 512 Мб RAM и видеокарта с поддержкой шейдеров не ниже версии 2.0, а в рекомендуемых — процессор 3,5 ГГц, 2 Гб RAM и видеокарта уровня GeForce 7800. Ни о какой игре по модему речи даже не идет — только широкополосное соединение. Напомним, что разработкой Tabula Rasa руководит сам Ричард Гэрриот, папочка **Ultima Online**.

Земля под золотым солнцем

Ваши сапоги уже не дают покоя ногам — так им хочется поскорее отправиться в долгие странствия по новым землям **Guild Wars**? Ожидание уже почти закончилось — 27 октября на полках европейских магазинов появится аддон **Nightfall**. Наряду с двумя новыми персонажами нас ждут два типа арен и локация Land of the Golden Sun. Nightfall не требует наличия оригинальной игры, равно как и ежемесячной оплаты.

Дополнительный контент доступен в двух вариантах: обычном и коллекционном. Бонусы коллекционного издания достаточно стандартны — книга с красочными изображениями, отдельный диск с саундтреком, карта нового континента, DVD с эксклюзивными материалами, касающимися производства игры.

Одной строкой



■ BioWare лицензировала движок **HeroEngine**, предназначенный для создания многопользовательских проектов. Создатели движка утверждают, что он поможет сократить время разработки любого MMO-тайтла минимум на год. Какую онлайн-игру задумали создатели **Neverwinter Nights**, пока неизвестно.

■ Electronic Arts закрыла несколько десятков серверов, поддерживающих сетевую жизнь таких проектов, как **FIFA Soccer 2005**, **NHL 2005**, **Fight Night Round 2**, **Total Club Manager 06**. Таким способом компания пытается подвигнуть пользователей играть в более современные игры.

■ Седьмой аддон MMORPG **Dark Age of Camelot** под названием **Labyrinth of the Minotaur** появится в продаже осенью текущего года и будет распространяться через интернет по цене \$19,99. Как несложно догадаться, главным нововведением аддона станет новая игровая раса (минотавры), новый класс (Mauler), новое подземелье и квесты.

■ Бета-тест ожидаемой MMORPG **The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar** назначен на конец сентября.

■ **Battlefield 2** обзавелся очередным патчем с порядковым номером 1.4, который исправляет ряд ошибок, а также добавляет одну новую карту и любопытный режим **No Vehicles**.

■ Группа **Duran Duran** собирается начать онлайн-жизнь — для этого музыканты создадут в мире игры **Second Life** виртуальный остров, закажут игровые модели себя любимых и будут проводить концерты.

■ **Dungeons & Dragons Online** буквально в текущем месяце должна обзавестись свежим модулем **Demon Sands**, который, по уверениям разработчиков, увеличит количество игрового контента на 30%.

Больше пиратов!

Разработчики **Pirates of the Burning Sea** явно любят большие числа. Сначала было заявлено, что количество кораблей, способных одновременно участвовать в абордаже, увеличивается с 50 до полноценной сотни, а недавно появились сведения, что типов кораблей в релизе будет уже не пара десятков, а все четыре. Но и

это еще не все — количество умений персонажа трагическим образом приближается к отметке в 200, так что «правильный пират» явно будет прокачиваться не за один месяц.

В связи со всем вышесказанным нет ровно ничего удивительного в том, что проект, уже полгода находящийся в стадии бета-теста, все никак не доберется до гавани. Последние данные о сроках выхода игры — июнь 2007 года.



Gravity Festival 2006

GRAVITY FESTIVAL 2006

ПЕРВЫЕ ПОДРОБНОСТИ О RAGNAROK ONLINE 2

Чем славится корейская культура? За исключением, конечно, известных фактов: на каждого второго жителя этой страны приходится по копии игры Starcraft, и именно Южная Корея является главным поставщиком новостей об очередном геймере, который благополучно загнулся за монитором от истощения, просидев за очередной игрой сто с лишним часов кряду? Так вот, помимо всей этой жути, Корея еще и одна из самых MMO-аддиктивных стран на планете.

Gravity Corp. и NCsoft — вам о чем-нибудь говорят эти названия? Ну, все правильно: два крупнейших (Blizzard не считаем, ок?) производителей онлайн-овых RPG в мире сосредоточены именно в Корее. Их основное отличие в том, что NCsoft всячески тянется к внешним рынкам и уже долгие годы делает MMORPG специально «под Европу» или «под Америку», а Gravity наоборот — целенаправленно бьет по рынку внутреннему. Причем бьет настолько сильно, что по сути сейчас Gravity-игры — самый популярный вид электронных развлечений в современной Корее.

Впрочем, бог с ним, с корейским рынком, но про **Ragnarok Online**, надеюсь, слышали все? Вот уж феномен из феноменов — игра по манге, основанной на скандинавской мифологии, оказалась одной из самых живучих MMORPG не только в Корее и прилегающих азиатских странах, но и в доброй половине всего остального мира.

Месяц назад автору этих строк удалось попасть в Сеул на

сугубо внутреннее корейское мероприятие под названием **Gravity Festival 2006**. Если вы попробуете набрать это словосочетание в поисковике, то максимум, что вам выдаст какой-нибудь «Гугль», будет одноименный «украинский психоделический транс-фестиваль», который проводится в культурно-развлекательном комплексе «Солнышко» где-то рядом с Евпаторией. В Южной Корее же Gravity Festival проходит вот уже в пятый раз и является одним из основных электронно-развлекательных событий года.

В целом данное мероприятие — это такой всекорейский слет любителей «Рagnarока» и всех смежных Gravity-игр. Целый день по огромному залу местного Convention-центра безумными глазами бродят азиаты, активно скупают весь продающийся мерчандайз, участвуют в каких-то диких конкурсах и активно следят за теми моментами, когда Gravity-люди заканчивают с очередной презентацией и начинают метать в толпу бесплатные футболки.

Нас, по понятным причинам языкового барьера (из всей корейской речи мне удалось вычленил разве что пару-другую созвучных русскому языку нецензурных междометий), все фанатское безумство, происходящее вокруг, почти не интересовало. Зато куда как больше занимали обильно демонстрируемые вокруг игры, среди которых, вы не поверите, был...

Ragnarok Online 2

Да-да, он самый, столь ожидаемый тысячами тысяч людей доброй воли в нашей стране. На Gravity Festival 2006 прошла обширная презентация **Ragnarok Online 2** (в которой, правда, автор этих строк услышал только одну фразу на знакомом языке: «Рagnarок ис намба ван!»), зато потом нам удалось пообщаться с вполне себе англоговорящими представителями Gravity и выяснить достаточно интересные вещи.

Итак, во-первых, Ragnarok Online 2 — это игра, которая со-

здавалась только и исключительно для любителей оригинала. Годы отшлифованные игровые правила, никаких сомнительных нововведений, тесное сотрудничество с фанатским комьюнити... ну, вы понимаете. Ну а во-вторых, эта игра на полном серьезе собирается конкурировать не только в среде подобных же продуктов азиатского геймдева, но и «со всеми остальными евро-американскими проектами» типа (дружно икнули!) **World of Warcraft**.

Помочь в этом Ragnarok Online 2 должны помочь технологии вроде Unreal 2.5 Engine, движка, на котором сейчас делаются **Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent**, **BioShock** и даже — ха-ха — **Duke Nukem Forever**. То есть как минимум с графической частью все будет хорошо. Между тем пожелания фанатов все равно учтены, поэтому стилистически вся картинка будет по-прежнему очень похожей на первый Ragnarok. Ну, вы понимаете: вся эта повсеместная манга, широкие глаза, розовые прически, безумные головные уборы типа шляп в форме чучела кошки...

Вообще же Gravity с типично азиатским подходом больше делают упор не на полигоны и спе-



У входа на Gravity Festival 2006 все фанаты Ragnarok Online обычно подолгу смотрели на вот это с выражением тотального узнавания на лице.



Столкновение культур: среднестатистические азиатские игроки (справа) и среднестатистические европейские игроки (слева). Кроме заячьих ушей их объединяет Ragnarok.

цэффекты, а на рассказы о том, как во второй части день будет сменять ночь, что анимация трехмерным моделям персонажей создавалась по всем основным канонам рисованного «аниме» и т. п.

Большой упор делается на тотальный пересмотр классов/скиллов. Если вдруг помните, в оригинальном Ragnarok Online присутствовала достаточно оригинальная находка, когда базовый уровень персонажа и его «классовый» уровень прокачивались по двум абсолютно независимым системам. Кроме того, начиная игру новичком, вы со временем были вынуждены выбирать себе профессию и рано или поздно определяться с окончательным родом деятельности и становиться ну, скажем, мечником.

В Ragnarok Online 2 разработчики, похоже, учли опыт **Guild Wars** и объявили о совершенно новой системе скиллов. Отныне в тот самый момент, когда вам надоест прокачивать мечника, вы можете переключиться на другую профессию и начать качать, например, торговца. Надоел и торговец? Переключайтесь обратно и продолжайте качать умения воина.

Мало того, к каждой из профессий обещают приложить так называемые «специальные» скиллы, то есть те навыки, которые при переключении с одного рода деятельности на другой все равно останутся у вашего персонажа. Представляете, чем это грозит? В Ragnarok Online 2 просто хорошо прокаченные воины будут уже не в моде. Для сохранения уважения к себе вам понадобится стать как минимум хорошо прокаченным воином-магом с основными скиллами вора, несколькими спецумениями барда и мультинавыками торговца.

Теперь новости, касающиеся вещей. В сиквеле вся «шмоточная» часть Ragnarok Online превратилась во что-то очень похожее на World of Warcraft. Вещи теперь делятся на две разновидности: те, которые честно «лутятся» с тел убитых граждан, и те, которые навсегда, прости-те, soulbound к вашему персонажу. Первые практически ничего не стоят и продаются буквально за три копейки на каждом углу. Вторые же — это то, что в определенных кругах называется, натурально, «эпиковый лут».

Во-первых, сии чудесные шмотки обязательно наделяют своего владельца всякими бонусами. Во-вторых, они навсегда «привязаны» к хозяину — их нельзя продать, купить и даже обменять. И, наконец, в-третьих, эти самые вещи... получают опыт и набирают уровни! То есть ваша любимая панамка со стразами, которую вы когда-то давно отняли у убербосса, со временем самостоятельно разучит новые бонусы, будет постоянно набирать экспириенс, повышать свой персональный одежный уровень и потому никогда не выйдет из моды. Впрочем, чтобы жизнь не казалась совсем уж малиной, хитрые люди из Gravity придумали такую штуку, как класс вещей, который нужно будет периодически что?.. Правильно, апгрейдить. За деньги.

Что еще? Еще обещается три играбельные расы: одна, как обычно люди-норманы, вторая — димаго, раса неких высоких гуманоидов с непропорционально большими ушами, созданная, по словам Gravity, «специально для западных игроков» (которые, как известно, все вдруг разом двинулись на почве любви к ночным эльфам). Наконец, третья раса — эльр — почему-то «должна понравиться игрокам

Мир не глазами Сенкевича



Южная Корея — страна размером в две московские области, с самыми совершенными в мире интернет-коммуникациями и одним из самых развитых PC-рынков на планете. Здесь каждую неделю прямо за мониторами умирают MMO-аддикты, здесь производится больше 80% всех онлайн-игр

земшара, и наконец, здесь в компьютерных клубах собираются, натурально, миллионы человеконаселения. Южная Корея — одна из самых далеких от нас стран, как территориально (жителей дальневосточного региона нашей большой родины это, понятное дело, не касается), так и... духовно, что ли?

Главный редактор «Игромании» Александр Кузьменко провел четыре дня в Сеуле, фотографируя опухших от недосыпания корейцев в интернет-кафе, выясняя, зачем в общественном туалете нужен Wi-Fi, и пытаясь подсчитать, сколько вариантов игры **Starcraft** (без коллекционных изданий) продается в одном отдельно взятом гипермаркете. Репортаж о том культурном шоке, который главный редактор получил после всего увиденного, непременно ищите в ближайших номерах нашего журнала!

из Азии» и будет представлять собой гибрид полулюдей и полудимагов.

По сравнению с первой частью, в Ragnarok Online 2 несколько видоизменились классы (подумать только, бард теперь называется «клоуном»), с введением «системы реальных эмоций» расширились инструменты для общения между игроками, а также была серьезно перелопачена система торговли. Наконец, стало известно и главное: дата выхода Ragnarok Online 2. Несмотря на то, что корейская бета уже вплотную подошла к финальной стадии тестирования и появится

в продаже уже к концу этого года, «общемировая» (читай: английская) версия выйдет никак не раньше второй половины 2007 года.

Однако, несмотря ни на что, мы обещаем, что как только в наших руках появятся свежие подробности относительно Ragnarok Online 2 — вы узнаете о них первыми.

P.S. Меж тем редакция «Игромании» благодарит компанию «Мадос» (официального, кстати, представителя Ragnarok Online в России) за помощь в организации поездки на Gravity Festival 2006. ■



✓ Ragnarok Online 2: страшно подумать, но «плейбойские» уши на голове у девочки (мальчика?!?) со временем будут набирать опыт и расти в уровнях...



✓ Буквально все в Ragnarok Online 2 будет нарисовано по канонам манхвы — таковой корейской народной разновидности всем известной манги.



W.E.L.L. ONLINE

ЖАНР:
MMORPG
ИЗДАТЕЛЬ:
REVEALITY SOFT LTD.
РАЗРАБОТЧИК:
SIBILANT INTERACTIVE

ДАТА ВЫХОДА
НАЧАЛО 2007 ГОДА

W.E.L.L. Online — это онлайн-ролевая игра, которую не ждал никто, кроме самих разработчиков и издателей. MMORPG с бюджетом в полтора миллионов евро, выскользавшая как чертик из табакерки.

Раззадоренные пресс-релизами, а еще более — слухами и домыслами, мы не могли пройти мимо. Проникнув в широко распахнутые двери офиса **Sibilant Interactive** и угрожая расправой и забвением, мы набросились на руководителя проекта Александра Соболева и вывели все, что только известно об этой игре.

Боги, как вам не стыдно?

Предыстория вселенной **W.E.L.L.** охватывает несколько тысячелетий. Легенда гласит, что некая планета постоянно притягивала к себе души существ из ближайших измерений, что было вре-

мя, когда эти души жили себе, не тужили, кидали друг в дружку камнями или вместе жарили на костре только что пойманного кабана. Но потом в мир явились боги, каждый из которых облюбовал себе некий кусочек суши вместе с его обитателями. Далее все как положено: боги что-то там не поделили, передрались между собой (в основном с использованием преданных земных приспешников), устроили форменную Первую мировую и чуть было не разрушили все напроочь. Но тут явился еще один бог и худо-бедно всех помирил.

К моменту начала игры ситуация выглядит следующим образом: семь богов (каждый со своей вотчиной) создали два государства — три региона в одном и четыре в другом. Государства эти формально не воюют, хотя между ними есть некие территориальные споры, и поэтому «ничейные» земли никак не могут считаться тем местом, куда уместно пригласить девушку на прогулку — могут и прирезать.

А теперь — финт ушами: официальная версия событий не всегда и не во всем совпадает с тем, что происходило и будет происходить на самом деле. Немудреное английское словечко «эксплойт» прекрасно описывает основные наши занятия в игре: узнать, найти, убедиться, проанализировать, сделать выводы, извлечь выгоду. При этом информационная составляющая игры работает таким образом, что вам будет весьма невыгодно разглашать полученные собственными усилиями сведения.

Попробуем прояснить на примере: скажем, в своих блужданиях вы наткнулись на хижину друида,

неким образом выяснили, что он хранит весьма мощный меч, и умудрились каким-то путем этот меч получить (украли, выменяли, сам подарил — не суть). Меч хорош настолько, что все ваши знакомые воины тут же начинают приставать с вопросом «откуда?». Но если вы будете объяснять всем и каждому, как вы его получили, рано или поздно все эти мечи превратятся в чистой воды хлам, годный разве что для разделывания свиной туши. Возможен и другой вариант — партия приключенцев, примчавшаяся в указанное вами место, обнаружит, что нет там ни избушки, ни друида, а сидит какой-нибудь дракон, страшно недовольный тем, что его посмели побеспокоить.

Если оперировать игровыми терминами, подобную ситуацию можно обозначить как уникальный квест. Будут в игре и обычные задания — с единственной разницей: обещается, что каждое из них будет привязано к реалиям мира. Сколько раз в онлайн-играх мы сталкивались с ситуацией, что некий гражданин вручает нам письмо, утверждая, что, если вы его не донесете, миру грозит тотальный рагнарек. При этом хорошо известно, что такое же письмо получит и отнесет еще тысяча-другая человек после вас и, даже если половина из них его выкинет, мир не рухнет.

Во вселенной **W.E.L.L.** все строго — в сюжетной линии масса квестов, и вы можете быть уверены, что каждое ваше действие действительно влияет на судьбу мира. Вы появляетесь в мире, который изменяется каждый день; в мире, где все далеко не просто и не очевидно; в мире, где зреет некий глобальный заговор и от вас будет зависеть, как будет развиваться игровая история. Все три года, на которые

рассчитан проект (а в игровом мире за это время пройдет 200 с хвостиком лет), события будут постоянно развиваться — как самостоятельно, так и при вашем непосредственном участии. Вступительный ролик наметит вам, что все происходящее — сон, но только в ваших силах понять его и обрести свободу. За три года существования игры история мира будет завершена.

На что ты похож?

В современном онлайн-мире балом правит **World of Warcraft**, и все (почти все) выпускаемые игры косятся на него с опаской (заимствуя попутно идеи и игровой контент). Но в случае с **W.E.L.L.** все, пожалуй, наоборот.

Начнем с того, что семь игровых рас — это не стандартные представители фэнтезийных бестиариев, а вполне уникальные создания (исключение только люди). У каждой расы есть своя природная способность: одни умеют левитировать, вторые — отличные иллюзионисты, третьи могут дышать огнем... При этом никакого конфликта рас в игре не предусмотрено — никто не посмеет тронуть вас только потому, что вы зашли в «неродной» город, а цвет вашей кожи коренным образом отличается от цвета кожи его исконных обитателей.

Система генерации и прокачки персонажа также весьма любопытна и строится на системе так называемых гифтов (навыков). Герой не растет в уровне — вместо этого при создании выбирается пять основных гифтов и один вспомогательный. Основные гифты могут прокачиваться от 1 до 100, а вспомогательный — от 1 до 50 (предельные цифры могут измениться после тестирования). Гифты могут быть физическими (сила, проворство, интеллект), магическими



Speed Tree — великая вещь: деревья выглядят как настоящие. Или даже чуть лучше.



Световая реклама — главное достижение любой цивилизации! А ты записался в армию краснокожих ящеров?

(школа огня, воды, воздуха, земли) и дополнительными (умение становиться невидимым, сопротивление магии и прочие). Есть также несколько фундаментальных гифтов: например, фундаментальная магия; если вы хотите, чтобы ваш персонаж не просто баловался огненными стрелами, а достиг вершин искусства как боевой маг — этот гифт нужно брать обязательно, а в дополнение к нему — любую из магических школ.

Навыки растут при использовании соответствующих способностей. Например, огненная стрела при уровне гифта 10 единиц будет неприятным, но не смертельным сюрпризом для врага, а вот огненная стрела при уровне гифта в 100 единиц вполне может закончить бой, который еще толком и не начался. При росте гифта можно изучать сопутствующие ему способности в университете, но самые мощные заклинания (если вы маг) и какие-то особенные удары (если вы боец) получить будет очень сложно. Книжки, которые позволяют вам выучить новые способности, могут выпадать из монстров либо станут предметом особого уникального задания — скажем, если вы в заброшенной библиотеке нашли ценную книжку, следующий приключенец, скорее всего, обнаружит на полках только пыль.

Если вам вдруг захотелось отказать от гифта, то это можно сделать лишь за некую сумму. Следующая смена обойдется еще дороже, и так далее, в геометрической прогрессии. К выбору навыков надо подходить с умом, и если вы боитесь, что при генерации персонажа наломаете дров, то вполне можете на старте выбрать один из рекомендованных наборов (что-то типа «непробиваемый танк» или «незаметный убийца»). Разработчики клянутся, что они сделали все от них зависящее, чтобы игроки могли получить очень хорошо и правильно

сбалансированных персонажей, но в то же время никто не будет мешать вам, если вы выберете своему протезу ворох самых разноплановых способностей и попытаетесь из этого гибрида вырастить нечто жизнеспособное.

В довершение темы «WoW не панацея» упомянем систему предметов и прочего снаряжения. В игре будет три типа вещей — обычные, дорогие и уникальные. Первые два вида можно запросто купить в магазинах, а вот с уникальными предметами все хитро — они выпадают из монстров (чем злее монстр, тем интереснее вещь) и имеют ряд ограничений. Это может быть вещь, которая нужна только для боя с определенными монстрами (например, маска, защищающая от ядовитого дыхания дракона), либо она имеет ограниченное количество использований и исчезнет после того, как лимит исчерпан. Вещи в игре не «прилипают» к игроку, то есть вы в любой момент можете снять с себя, подарить или продать любой предмет.

Убий ближнего своего

Перейдем от вкусных частностей к более глобальным вещам. Помимо увлекательной системы заданий, в игре будет реализована весьма любопытная социальная модель. Ее основа — система организаций. Разумеется, поначалу, когда мир только начнет свое существование, все они будут «государственными», читай — управлять в них будут гейм-мастера и вездесущий ИИ. Первоначальный список включает в себя полицию, церковь, мафию, армию и промышленность. Когда игрок вступает в организацию, у него появляется соответствующий организационный гифт, который можно будет прокачивать, выполняя организационные квесты. В выбран-

Крафт и как с ним бороться



Систему крафта (создание новых вещей) в W.E.L.L. иначе как натуральным хардкором не назовешь. Производство разного рода мечей и стульев отнесено к организационным гифтам, так что крафтом чистой воды можно считать только алхимию. Самое интересное, что при обилии реагентов крафт в игре никогда не станет занятием для всех — точных и четких

рецептов о том, что и с чем надо смешать, чтобы получить ожидаемый результат, почти нет, такие знания придется добывать эмпирическим путем.

Ситуация, когда неудачливый алхимик взрывается вместе со своими ретортами, не исключение, а скорее даже правило. Три реагента, смешанные днем, дадут совсем не тот результат, если смешать их вечером. Есть рецепты, содержащие по три десятка компонентов — и тот, кто сумеет открыть все закономерности и смешать все в правильном порядке, будет хорошо вознагражден. Если, конечно, сможет найти все эти компоненты.

ной конторе можно расти, повышая ранг, хотя ни одна из «государственных» организаций не даст возможности ее возглавить (мы намеренно берем определение «государственная» в кавычки, ибо мафия, например, вряд ли может считаться таковой). Но если вы, например, пошли в церковь и стали одним из старших священников, ничто не мешает вам впоследствии открыть собственную церковь и уже самому набирать людей, которые под вашим началом займутся проповедями во славу удобного вам бога.

Самые, на наш взгляд, любопытные организации в игре — это мафия и полиция, так что рассматривать их лучше в связке. Допустим, вы решили стать наемным убийцей — ничего себе выбор, легкой вашу жизнь после этого не назовешь. Самыми интересными вашими заданиями станут... убийства по заказу. Скажем, игрок Васечкин обиделся за что-то на игрока Пупочкина, обратился в вашу гильдию и просит устроить Пупочкину ритуальное убийство с отсечением

уха (или снятием скальпа — данный момент пока обсуждается). Вы получаете этот квест и теперь должны выследить заказанного товарища и убить его — по возможности незаметно. После этого отдаем счастливому Васечкину ухо его недоброжелателя, получаем от гильдии некую сумму за выполненный заказ, радуемся подросшему показателю организационного гифта и продолжаем как ни в чем не бывало заниматься своими делами.

Но Пупочкин, не будь дурак, сразу после возрождения в храме обратился в полицию и просит расследовать его дело и наказать убийцу. Игрок-полицейский берет квест и идет на место преступления. А вот дальше уже все будет зависеть от степени талантливости убийцы и мастерства полицейского. Дело в том, что на месте каждого преступления генерируется такой любопытный предмет, как улика. Убийца может применить свои способности, чтобы как-то постараться ее спрятать, и, если полицейскому не хватит таланта,



В таком костюмчике игроку не страшен ни серый волк, ни высокоуровневый дракон.



Города в игре совершенно не похожи друг на друга. Различается архитектура, быт, музыкальное сопровождение.

он ее не найдет. В таком случае остаются только косвенные меры — например, найти свидетелей преступления и допросить их. Если все усилия полицейского не дают результат, убийца так и будет гулять на свободе. Но если улика найдена, полицейский узнает имя убийцы и отправляет его под суд. Далее события развиваются следующим образом: преступник отправляется на каторгу таскать камни (да-да, в буквальном смысле), а гильдия убийц пытается всеми способами скостить ему срок, то бишь сократить время каторжных работ с недели до пары дней (если после всех этих описаний у вас еще не упала челюсть на пол, крепости вашей нервной системы можно только позавидовать).

Все это действие мы расписали так подробно, чтобы наглядно показать, как действует система «ограниченного» PvP. На территории каждого государства любое убийство становится преступлением — вне зависимости от того, кто, кого и за что убил. На спорных территориях законы не действуют, там властвует чистая сила — и потому не стоит удивляться, получив огненный шар в ухо из-за ближайшего куста. Но никто не мешает вам запомнить имя обидчика и впоследствии вот так же заказать его,

если вы понимаете, что силы ваши неравны и разборки «на дикой природе» кончатся для вас плачевно. В известном смысле это должно удерживать рьяных PvP'шников от желания бесчинствовать на спорных территориях. Если хочется испытать свои силы в бою с другим игроком или игроками, то для вас специально создали «организованное» PvP — дуэли и соревнования.

Купить дешевле, продать дороже

Теперь обратимся к такой важной составляющей, как экономика, и попробуем рассмотреть промышленные организации. Они будут трех типов: добывающие, перерабатывающие и транспортные. В игре реализована не слишком запутанная, но вполне узнаваемая схема «спрос-предложение». Это значит, что если в какой-то город давно не завозили мечи, то и цена на них будет выше, чем в областях, где они продаются на каждом углу. В каждом из городов будет работать биржа, куда можно заглянуть, чтобы выяснить текущие цены, что-то купить или продать. Часть ресурсов и товаров будет закупать государство, но куда больший оборот будет приходиться на долю частных фирм.

В игре несложно организо-

Карьера для мага



На определенной ступени развития ваш персонаж-маг получит доступ к трем так называемым мастер-школам: иллюзия, некромансия и дивинация. Университет даст вам возможность выучить всего по одному за-

клинию из этих школ, все прочие придется искать самостоятельно. По первым двум школам все более-менее понятно и стандартно, а вот школа дивинации заслуживает отдельного упоминания. Одно из самых сильных заклинаний этой школы позволит с некоторой долей вероятности получить любой понравившийся вам предмет из снаряжения любого игрока. Но если заклинание не сработало, вас тут же телепортируют к вашей предполагаемой жертве и навесят ярлык «преступник». Что будет дальше, вы уже можете сами представить — полиция и неделя каторги.

вать свой бизнес. Для этого вам сначала надо будет пройти полностью цикл работы в одном из «государственных» предприятий, а затем уже можно открывать собственную фирму и приглашать туда рабочих. В вашем ведении будет некая «сводная ведомость» — вы сможете назначать зарплаты своим сотрудникам, премировать и штрафовать. Для организаций существуют специальные квесты, что-то типа госзаказа — часть прибыли можно получать с них, хотя никто не мешает вам продавать всю продукцию другим игрокам.

Самый любопытный вид бизнеса — транспортные услуги. В игре будет общественный транспорт, но, согласитесь, стоять на остановке в ожидании местного аналога автобуса — удовольствие небольшое. Опять же, остановки у общественного транспорта строго регламентированы и никто не позволит вам сойти, где душа пожелает, так что таксисты всегда будут обеспечены работой. Ставка на поездку планируется фиксированная и зависит от дальности путешествия. Чтобы окончательно снять все вопросы о полезности транспортных услуг, отметим, что обзавестись собственным средством перемещения (мы пока вынуждены называть его так, ибо еще непонятно, как оно будет выглядеть) очень сложно и дорого. Но если у вас много денег, можно приобрести нечто совершенно шикарное и даже не одностороннее — то есть в случае необходимости, отправляясь на очередную охоту за каким-нибудь драконом, вы вполне можете отвезти к пещере не только себя любимого, но и парочку друзей.

В некоторых весьма отдаленных планах разработчиков зна-

чатся совсем уж мистические вещи вроде создания фондового рынка, но эта фишка если и будет введена, то не сразу. Зато возможность положить деньги на счет в банке будет с самого начала: учитывая, что в игре разрешено воровство и полный кошелек таскать на поясе совсем не безопасно, банк — единственный способ уберечь себя от потери наличности.



Напоследок отметим, что игра очень красива. За картинку отвечает движок **Reality Engine**, за физику — движок **PhysX**, ну а ставший уже стандартом **Speed Tree** явит нашему взору замечательные деревья. Мы рассказали многое, но за кадром осталась еще масса сведений и фактов: от возможности купить собственный дом и обставить его как душа пожелает до политической системы с выборами и переворотами. К моменту, когда игра выйдет в свет, несколько лучших фантастов напишут сборник рассказов, посвященных ее миру, а на одном из телеканалов будет запущено тематическое ток-шоу. Остается только аплодировать разработчикам и ждать, когда все эти планы станут реальностью. Даже если только половина обещанного окажется правдой, нас ждет настоящий хит. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Любопытнейший проект — с вполне солидным по российским меркам бюджетом и массой нетривиальных идей, радикально отличающихся от современных WoW-стандартов.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 60%



Если парнокопытный полицейский попросит вас предъявить документы, лучше не спорьте — при неповиновении наказание последует очень суровое.



Ночи в W.E.L.L. очень красивые — луна в небе.

Сделай из него
человека!

КАК ДОСТАТЬ СОСЕДА



JoWood
Productions

РУССОБИТ-М

gfi
gfi.ru

© 2003 by JoWood Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria. Developed by JoWood Vienna. All rights reserved.
© 2006 «GFI». All rights reserved. © 2006 «Руссобит-Публишинг» Все права защищены. www.russobit-m.ru Отдел продаж: (495) 611-10-11,
987-15-81; office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также
на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/. Розничная продажа в магазинах фирмы

М. биуро



TIMEZERO

РУКОВОДСТВО ПО ВЫЖИВАНИЮ В ПОСТЪЯДЕРНОМ МИРЕ

- **ЖАНР:**
БРАУЗЕРНАЯ RPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:**
TIMEZERO
- **РАЗРАБОТЧИК:**
TIMEZERO
- **ЦЕНА ИГРЫ:**
БЕСПЛАТНАЯ
- **АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА:**
ОТСУТСТВУЕТ
- **СКОРОСТЬ СВЯЗИ:**
33,6 КБ/СЕК
- **ТРАФИК ЧЕРЕЗ САЙТ:**
8—15 МБ/Ч
- **ТРАФИК ЧЕРЕЗ КЛИЕНТ:**
1—2 МБ/Ч
- **САЙТ ИГРЫ:**
WWW.TIMEZERO.RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

INTERNET EXPLORER 6.0 ИЛИ
ДРУГОЙ БРАУЗЕР; MACROMEDIA
FLASH 8.0

В сентябрьском номере «Игромании» за 2005 год мы уже рассказывали вам о браузерной ролевой игре «Точка отсчета» (TimeZero). Но этот материал не просчет верстальщика, не ошибка подуставшего редактора и даже не прихоть типографии — просто за прошедший год в проекте произошло много изменений, причем таких, что «Точка отсчета» по интересности приблизилась к «большим» MMORPG. Представляем вашему вниманию руководство по выживанию в обновленном постъядерном мире.

Интерфейс

Вы прошли регистрацию, ввели логин и пароль в соот-

ветствующие поля и нажали заветную кнопку **Войти**. Чувствуете запах гари и радиоактивной пыли? Правильно, не чувствуете. Потому как появились вы в славном городе Оазис, где на данный момент рождаются все новички. Давайте немного осмотримся — в нижней половине экрана расположен чат и список персонажей, присутствующих в локации. С ними особых проблем возникнуть не должно, поэтому перейдем к верхнему фрейму. Большую часть занимает графическое изображение территории, на которой вы находитесь.

Прежде всего нас интересует правый угол игрового поля — в самом верху расположена карта со стрелками навигации. Именно с их помощью происходят перемещения между локациями. Ниже располагается портрет персонажа и текущее состояние жизни и пси-энергии. Наконец, в нижнем правом углу располагается синяя сфера, на которой находится ряд кнопок, — это меню персонажа. Кнопки (слева направо) отвечают за инвентарь, настройки, историю жизни, КПК, форум и помощь.

Фигура человека в синей сфере также может дать нам немало полезной информации. Здесь отображаются все эффекты, которые в данный момент наложены на персонажа (ослепление, паника, галлюцинации); кроме того, по «кукле» главного героя можно быстро узнать, что у вас повреждена какая-либо часть тела — она будет подсве-



Цветочная лавка — здесь можно получать подарки от других игроков.

чена красным. Чем насыщеннее цвет, тем больше повреждение.

Курс молодого бойца

Внимательно рассмотрим кнопку **«Интерфейс»**. Под ней, помимо «куклы» персонажа и вещмешка, находится святая святых любой RPG — доступ к ролевой системе. На первой вкладке показаны ваш нынешний уровень, количество опыта, который необходимо набрать для перехода на следующий уровень, и шесть основных характеристик.

Сила определяет максимальный вес, который может переносить персонаж, дальность броска метательного оружия и урон, наносимый оружием ближнего боя. Также сила незначительно влияет на количество очков действия (далее ОД). От **ловкости** зависит сила атаки, увертливость персонажа, она влияет на количество ОД. **Интуиция** позволяет использовать навыки персонажа с максимальной отдачей. Кроме того,

этот параметр влияет на психические способности. **Выносливость** является одной из самых важных характеристик — именно ее прирост добавляет наибольшее количество ОД.

Чем выше **меткость**, тем дальше и точнее стреляет персонаж, а от **интеллекта** зависит, сможет ли герой использовать высокотехнологичное оборудование и защищаться от пси-воздействий. Также умственное развитие несколько повышает прокачку навыков, которых в игре ровно девять: **холодное, легкое, среднее, тяжелое, метательное и энергетическое оружие, медицина, кибернетика и электроника**. Чем выше значение, тем лучше вам удадут-

Клиент игры

Хотя формально «Точка отсчета» и поддерживает игру через браузер, 95% пользователей используют клиент. Оно и понятно — огромная экономия трафика (через клиент игра «ест» чуть больше 1 Мб/час), огромное количество плагинов, существенно облегчающих жизнь игрока, множество функций вроде сохранения лога чата и снятия быстрого скриншота. И все это удовольствие занимает чуть больше 15 Мб. Последнюю версию клиента игры, а также пару музыкальных тем оформления к нему вы можете взять с нашего DVD из раздела «Игра в онлайн».



Атлантик-сити, город на берегу радиоактивного моря, в котором происходит действие игры.

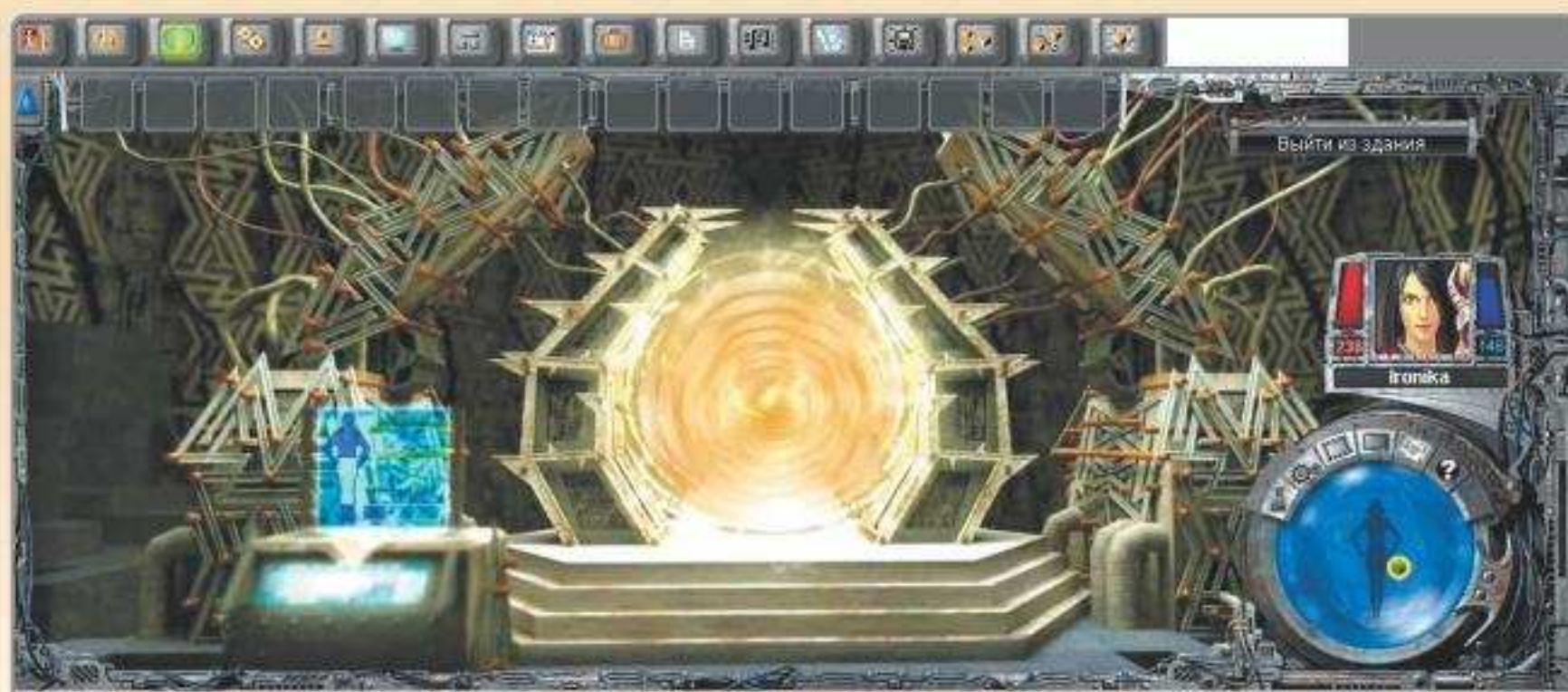
ся действия, связанные с навыками — оружие стреляет гораздо точнее, увеличивается шанс нанести максимальное повреждение, а с помощью аптечек восстанавливается большее количество жизни.

Изначально значение всех навыков равно нулю, растут они по мере применения предметов и способностей. Например, любое попадание из дробовика Spas-12 чуть-чуть увеличит навык владения средним оружием.

Не так давно в игру были добавлены **перки**, которые делятся на пассивные и активные. С первыми все понятно: выучил — и получил постоянную прибавку к какому-либо показателю. От активных перков пользы значительно больше, вот только активны они не постоянно, а лишь после того, как вы их включили: после этого любой активный перк действует некоторое время, а потом отключается на перезарядку (так называемый «кулдаун»).

Радиоактивный Колизей

На этом мы заканчиваем лекцию по устройству игрового меню, самое время начать путешествие по миру игры. Перед нами три здания: **госпиталь**, **арена** и **разрушенный арсенал**. Первые два строения нас мало интересуют — для начала нужно экипироваться. Зайдя в арсенал, мы получаем доступ к... огромной куче «мусора» — именно так принято называть вещи, найденные в арсенале. Но поскольку денег у нас пока нет, придется довольствоваться тем, что пред-



Портал перемещений, одно из изобретений постядерной науки.

лагают. Мы подобрали себе одежду, пару-другую ножей и несколько десятков камней — самое время вступить в бой с противниками.

Здание арены разделено на 8 этажей (плюс два для спортивных состязаний) — номер этажа соответствует уровню персонажа. На наш выбор предоставляется два режима боя — с живым противником и с монстром. Как и на ком набирать опыт — дело вкуса. Лично я предпочел «пробежать» первые два уровня, вырезая крыс. Как итог — час-полтора игрового времени и третий уровень, по достижении которого дежурящая на арене медсестра Маша отказывается восстанавливать здоровье.

Когда персонаж достигнет четвертого уровня, бесплатно вас перестанут лечить и в госпитале, а значит, пора забираться в шахты: на данном этапе игры только в них вы сможете попол-

нить запас медных монет в кошельке. В начале статьи мы упоминали про карту и стрелки перемещения — пора к ним вернуться. Перемещение между локациями осуществляется как раз с помощью белых стрелочек, расположенных по краям карты. В какую сторону щелкните — туда персонаж и отправится. После перехода на новую локацию необходимо немного отдохнуть.



На этом наш сегодняшний рассказ о мире «Точки отсчета» заканчивается. Полученной информации хватит вам на несколько недель полноценного геймплея. Если вас заинтересовала эта тема, то мы с удовольствием продолжим ее в одном из следующих номеров нашего журнала, так что пишите письма. И да не проникнет ядерная пыль под ваш защитный костюм. ■

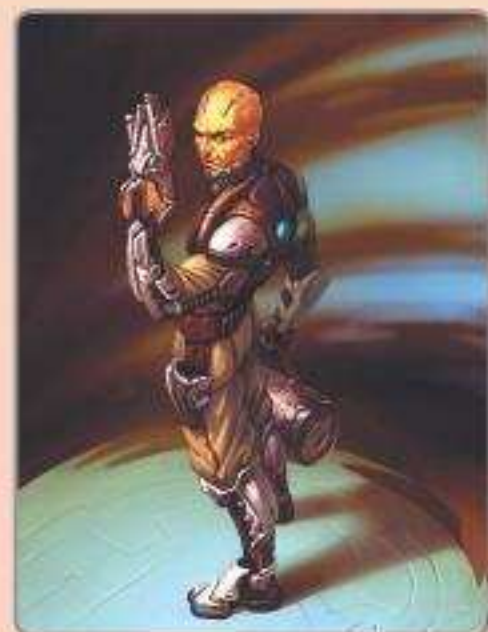
Буйнопомешанные



Псионники, или, как их ласково называют владельцы других профессий, «психи», сильно отличаются от других персонажей. Начнем с того, что псионики почти всегда женщины, играть за «психа» персонажем-мужчиной очень сложно. А все потому, что у женских персонажей пси-способности (регенерация маны) активны с рождения, тогда как самцам приходится проходить специальный квест (по сложности он рассчитан на 8—9 уровень).

Начиная с 9 уровня псионик может выбрать одну из трех пси-специализаций: **пси-кинетик** (специалист по нанесению прямого ущерба), **пси-медиум** («маг» поддержки, который накладывает на дружественных персонажей положительные эффекты и «проклинает» врагов) и **пси-лидер** (мастер по вызову зверюшек, которые помогают своему хозяину). Специализации основаны на применении пси-перков, которых в игре более 140 (объединены в так называемое древо пси-перков).

Чему быть, того не миновать



Основные изменения, которые претерпела игра за последние несколько месяцев, — система псионики и введение перков — мы уже отметили в статье. Сейчас же поговорим о том, что ждет геймеров в ближайшем будущем. А ждет, по заверениям разра-

ботчиков, немало.

Новая территория — несколько континентов и архипелаг. При этом появятся клановые территории. Недвижимость в этих областях будет «работать» куда более эффективно, но на нее смогут нападать другие кланы.

После окончательной полировки баланса псионики планируется еще одна новая профессия — **полиморф**. Судя по всему, игроки этой специализации смогут трансформироваться в животных: ближайшим аналогом полиморфа, со слов разработчиков, являются друиды из вселенной Warcraft.

В скором времени на просторах ядерных пустошей появятся роботы, которые смогут воевать и выполнять роль транспорта — перевозить ре-

сурсы. Планируется полный редизайн аватаров и брони — они станут трехмерными.

Ну и напоследок мы оставили самое вкусное — перехватив секретное правительственное донесение, мы узнали, что совсем скоро на мирные поселения будет направлена атака другой гуманоидной формы жизни — мутантов. Как следствие — новые битвы за территорию, новые квесты, новые технологии. Мирной жизни в «Точке отсчета» скоро придет конец. Грядет новая война, война с мутантами.

Срочное донесение: В момент сдачи статьи на карте появился новый символ — «Локация защищена от проникновения мутантов». Война еще ближе, чем мы думали!



EVERQUEST 2

- ЖАНР: MMORPG
- ИЗДАТЕЛЬ: SONY ONLINE ENTERTAINMENT
- РАЗРАБОТЧИК: SONY ONLINE ENTERTAINMENT
- ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАЦИЯ: АКЕЛЛА
- ЦЕНА ИГРЫ: 549 РУБ.
- АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА: 249 РУБ./МЕС
- СКОРОСТЬ СВЯЗИ: 256 КБ/С
- ТРАФИК: ОТ 5 ДО 25 МБ/Ч
- САЙТ ИГРЫ: HTTP://EQ2.AKELLA-ONLINE.RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1.4 GHZ, 512 MB, 64 MB VIDEO
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2.5 GHZ, 2 GB, 256 MB VIDEO

«Акелла» все-таки не промахнулся. Сколько было разговоров, суждений и выкриков вроде «да они сумасшедшие! Локализовать и поддерживать столь масштабный проект в России невозможно! А если и возможно, то все равно никто играть не будет!», но все мимо кассы. Эти строки пишутся сразу же после окончания публичного бета-теста локализованной версии **EverQuest 2** и буквально за пару дней до официального открытия серверов. И сказать мы можем ровно две вещи: игра действительно полностью переведена на русский язык, ну а людей, принявших участие в тесте (для этого им пришлось приобрести дефицитную pre-sale-коробочку с игрой), оказалось более чем достаточно для того, чтобы локация «Эверквеста» не выглядела как мертвая и никому не интересная пустыня.

Два квеста сразу

Два года назад мир затаился. Все ждали эпической битвы, которая вот-вот должна была развернуться прямо у парадного входа на рынок онлайн-RPG, — битвы между **EverQuest 2** и **World of Warcraft**. Увы, но «по очкам» драка закончилась чуть ли не в первом раунде — сегодня количество проданных копий **EverQuest 2** в несколько раз меньше, чем у великого и ужасного **World of Warcraft**.

Почему так получилось? Однозначного ответа, увы, нет. Как

нам кажется, самый серьезный просчет **Sony** заключается в том, что она не решилась закрыть одновременно с выходом **EverQuest 2** суперпопулярную в те времена первую часть, дав игрокам возможность льготного (или даже бесплатного) перехода во вторую. Результат оказался плачевным: огромное количество потенциальных пользователей так и осталось в оригинале, который даже сегодня обходит по популярности сиквел.

Еще одна причина — **EverQuest 2** оказался банально хуже **World of Warcraft**. Суть вроде бы та же: растянутое на долгое время взращивание своего воинственного тамагочи, изучение громадного игрового мира, поиск ценных предметов и абонентская плата, каждый месяц утекающая с вашего банковского счета. Но недостатки начинают бросаться в глаза с первых же минут знакомства. Например, несмотря на то что во множестве аддонов разработчики исправили самые неприятные ошибки, **EverQuest 2** по-прежнему недружелюбна к пользователю. Новичков здесь учат спустя рукава, а первый же визит в большой город становится настоящей катастрофой.

Не все в порядке с расами и классами персонажей. И тех, и других слишком много. Может, кому и понравится разнообразие «национальностей», но у вашего покорного слуги с первых же минут игры стало першить в глазах от всех этих варваров, полуросликов и целой когорты эльфов на любой цвет и вкус. Будь раса в два поменьше, для каждой можно было бы создать свой уникальный бэкграунд, овеянный красивыми историями и легендами. В местной же суматохе на все эти различия просто не обращаешь внимания — индивидуальность в итоге проявляется только во внешнем виде. Да и то далеко не всегда.

С классами другая беда — они чересчур разнообразны и



Шрифты, увы, выполнены на очень среднем уровне — посмотрите хотя бы, как «инородно» смотрится текст задания.

порой слишком узкоспециализированы. В **World of Warcraft** воин может быть как крепким непробиваемым «танком», чья задача собирать и удерживать на себе всех противников, так и damage dealer'ом, который, нанося огромный урон, будет этих самых противников убивать. Чтобы «перекинуться», достаточно заново распределить таланты и сменить комплект вещей. В **EverQuest 2** те же самые задачи выполняет два абсолютно разных вида воинов — крепкий в обороне и слабый в атаке Страж и Берсеркер, с которым ситуация совершенно противоположная. То есть танковать, конечно, может и второй, но получаться у него это будет в разы хуже. А на последних уровнях так хочется разнообразия...

Вообще, список недостатков можно продолжать и дальше. Но не хочется, чтобы вы поняли нас неправильно. Единственная беда **EverQuest 2** в том, что она оказалась хуже **World of Warcraft** (опять же, мнения могут быть разными: мы знаем море игроков, которые могут с этим не согласиться). В остальном же это очень достойная онлайн-игра. В ней нашлось место громадному и красивому миру, который можно исследовать как в одиночку, так и в компании, квестовой системе, с легкостью обставляющей задания из всех аналогичных игр, и, наконец, очень неплохой графике (в отличие от самознаете-какой-игры, местный движок писался «на вырост»).



У начинающих игроков еще бывает время любоваться красотами. Но вскоре и они целиком отдаются охоте за уровнями и новыми вещами.

■ ■ ■

Теперь же ко всем вышеперечисленным плюсам добавился и еще один — русский язык. Серьезно оценивать качество локализации пока рано — ляпы в терминах, некорректные описания и многое другое будут еще правиться в дополнениях. Местами бросается в глаза корявая стилистика (видно, что локализаторы столкнулись с ситуацией, когда текста не просто много, а ОЧЕНЬ МНОГО), не радует то, как переведены названия некоторых персонажей и гильдий. Но в целом перевод отращения не вызывает. Радует же другое — теперь во второй **EverQuest** можно будет играть, общаясь на родном языке и используя такие исконно русские слова, как «нупп», «танк» и «фарм».

P.S. Оценка онлайн-игр — дело неблагодарное. Полтора года назад все видели в **EverQuest 2** серьезную заявку на лидерство, шедевр, который вместе с миллионами своих поклонников перевернет мир онлайн-RPG. И это стоило полновесных девяти баллов, полученных от «Игромании». Но, увы, прошло много времени и сегодня перед нами всего лишь сильная игра из категории догоняющих. Так что — всего восемь баллов.

P.P.S. Локализация от «Акеллы» включает в себя дополнения **Desert of Flames**, **Kingdom of Sky**, а также многочисленные модули приключений, за которые обладателям оригинала пришлось платить отдельно. Мелочь, а приятно. ■

ДОЖДАЛИСЬ?

Первая в России серьезная попытка локализовать онлайн-RPG, похоже, увенчалась успехом. И пусть **EverQuest 2** и не дотягивает до **World of Warcraft**, но наличие русского языка дает ей все шансы снискать популярность в нашей стране.

ГЕЙМПЛЕЙ



ГРАФИКА

ЗВУК И МУЗЫКА

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

РЕЙТИНГ

8.0

ИГРОМАНИИ

БРАТВА и КОЛЬЦО

СМЕШНАЯ ИГРА ОТ ГОБЛИНА

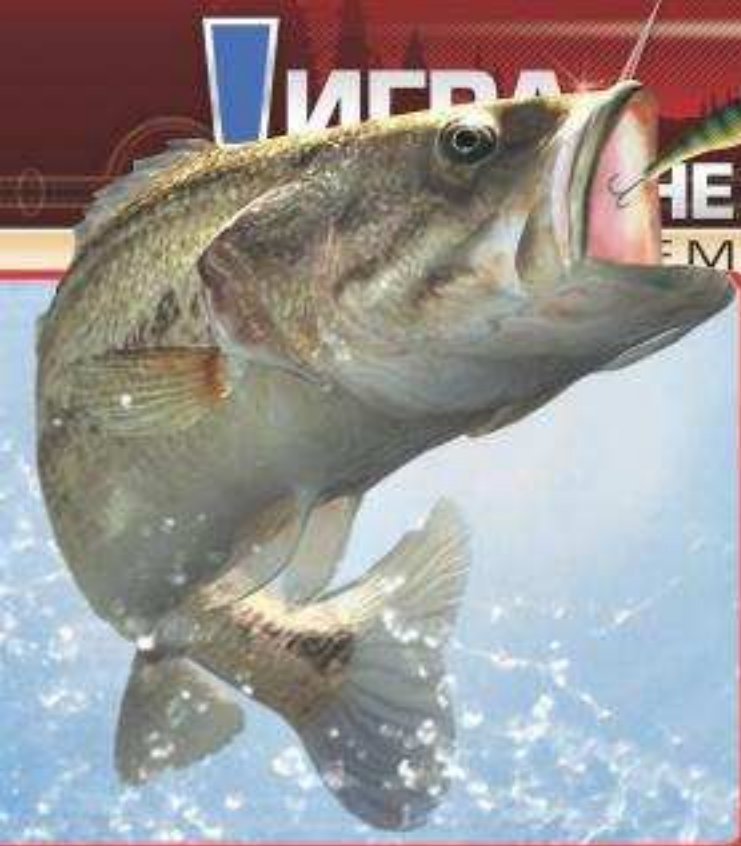


1C
ФИРМА «1С»

БОЖЬЯ ИСКРА
www.oper.ru

Реклама

Gaijin
entertainment



РЫБАЛКА В WORLD OF WARCRAFT

У любого игрока в **World of Warcraft** рано или поздно наступает период пресыщения — прокачка персонажа надоедает, походы в подземелья и сбор вещей утомляют. Выглядит это примерно так: человек заходит в привычный мир, но вместо того, чтобы со всех ног нестись в очередной рейд, сидит в главном городе и страдает от невозможности заняться чем-то, что могло бы принести удовольствие и пользу одновременно и при этом разительно отличалось бы от набившей оскомину каждодневной рутины.

В **WoW** подобная апатия характерна, прежде всего, для персонажей 60 уровня. Кто-то счастливо избегает этого момента, кто-то, напротив, впадает в такое уныние, что напрочь забрасывает персонажа, в которого вложены месяцы труда, и начинает все по новой. Чтобы игра всегда была вам в радость, нужно следовать одному простому правилу — никогда не превращать ее в гонку за деньгами, снаряжением и рангом. Победителем из этой гонки выйти все равно невозможно (если вы, конечно, не располагаете неограниченным запасом времени), а вот испортить впечатление от игры — запросто.

Именно поэтому сегодня мы решили рассказать вам не о тактике убийства Рагнароса, не о способе заработать тысячу гонда за неделю и даже не о прокачке до 60 уровня за 10 дней, а... о рыбалке.

Удочки бывают разными

Навык рыбалки относится к числу вторичных, его может выучить любой персонаж. Для этого нужно найти тренера (обычно это рыбак недалеко от стартовой локации) и заплатить ему некую условную сумму. Затем купите удочку и на этом подготовку к первому походу на рыбалку можно считать оконченной. Остается лишь выбрать уютное местечко на берегу ближайшей лужи (озера, реки, моря), взять удочку в руки, закинуть приманку (нажав специальную иконку) и следить за поплавком. Когда он качнется, это значит, что рыба клюнула. Теперь

нужно ее подсечь: щелкаем по поплавку мышкой и из появившегося окошка забираем свой первый улов. Все, начало положено.

Рыбалка — абсолютно медитативное и не требующее особых усилий занятие. Представьте: вы сидите на берегу, под ногами тихо плещут волны, на горизонте садится солнце, озаряя гладь воды багровыми бликами... После тяжелого рабочего дня полчаса рыбалки — это как раз то, что доктор прописал. Опять же, пока вы так беззаботно медитируете, навык рыбалки растет сам по себе и через некоторое время можно будет ловить рыбу уже не только под стенами родной столицы, но и в каких-то более отдаленных и живописных местах.

Любопытно, что рыбалка в **WoW** может стать серьезным увлечением. Для этого рано или поздно вам придется озаботиться тремя основными вещами: прокачкой навыка до максимума (300), приобретением соответствующей экипировки с наживкой и вычислением наиболее интересных рыбных мест. Одним словом, все как в реальной жизни: изучить теорию, купить навороченный спиннинг и разузнать, где водится самая жирная форель.

Прокачка навыка — дело неторопливое, а для людей спокойных и уравновешенных — так и вовсе сплошное наслаждение. Если по натуре вы неугомонный холерик и просто не в силах сидеть на одном месте больше пяти минут, то либо возьмите себя в руки, либо откажитесь от рыбалки. Как показывает нехитрый расчет, довести навык до максимума можно за несколько часов лова, правда, придется три раза отвлекаться. Первый раз — сбегать к тренеру для повышения навыка выше 75, второй раз — купить специальное «руководство рыбака» для повышения выше 150, и третий раз — выполнить специальный «рыбацкий» квест (дается на уровне навыка 225). Теоретически после того, как умение достигло заветной планки в 300, вы можете ловить рыбу где угодно — но с удивлением обнаружите, что в некоторых местах при попытке забросить удочку вам мило подмигнет надпись «**НАВЫК НЕДОСТАТОЧНО ВЕЛИК**».

Тут-то и приходит время вспомнить о том, что «не все удочки одинаково полезны». Та, которую вы купили на 10 уровне в ближайшей деревушке, конечно, будет служить верой и правдой, но куда лучше поискать удочку с префиксом к навыку рыбной ловли +5, +10 или даже +25. Добыть последнюю, кстати, совсем не сложно — это награда за простейший квест в Хинтерлэнде. Опять же, какой уважающий себя рыбак обойдется без наживки? Тут у нас тоже есть где разгуляться. Например, самая крупная наживка дает +100 (!) к навыку рыбной ловли. Правда, и поискать ее придется подольше, чем какую-нибудь простенькую +75. Проще всего будет инженерам, ибо производство самой вкусной рыбной наживки — их работа.

Ловись, рыба

Большинство людей ценят в рыбалке не столько результат, сколько процесс, но вы, я думаю, очень удивитесь, узнав, как много интересного можно вытащить на крючок в водах Азерота и Калимдора. Рыба на каждой территории разная; часть ее можно тут же пожарить (рецептов жарки разных видов рыбы — тьма тьмущая, а полученное блюдо иногда обладает очень полезными свойствами). Кое-какую рыбу можно использовать в алхимии, некоторые виды нужны для выполнения квестов, есть даже такая, которую можно взять в руку как оружие (хотя, конечно, только ради смеха).

Из воды можно вытащить запертый сундук (в нем может быть

что угодно: вещь, деньги, трава); бутылку, в которой при известном везении можно обнаружить редкий рецепт или дорогую эссенцию (есть специальные места, в которых эти эссенции ловятся с вероятностью, близкой к 100%, сами понимаете, игроки предпочитают хранить такие места в тайне).

Рыбалка овеяна кучей слухов и домыслов. Например, до сих пор ходят не подтвержденные (но и не опровергнутые) слухи о том, что при навыке 450 в определенных местах можно выловить части очень редкого рецепта. Впрочем, подсчет показывает, что даже если вы умудритесь собрать полностью «сет рыбака» (специальная шляпа, ботинки и самая навороченная удочка — все это можно получить, участвуя в специальном «Фестивале рыбалки», проходящем каждое воскресенье в Booty Bay), взять самую крупную наживку и положить дополнительный энчант на перчатки, то до заветной циферки все равно не дотянете.

■ ■ ■

Как и в реальной жизни, рыбалка — время отдыха, время рассказывать байки и истории, в которых правда причудливо переплетается с вымыслом, время спокойно посидеть и отдохнуть от всеобщей суеты. Впрочем, для кого-то это спорт, а для кого-то — способ (и очень неплохой способ!) зарабатывания денег. Ну а кто-то и вовсе устраивает дуэли на удочках, получая массу удовольствия от такого изощренного времяпрепровождения. А что найдете в ней вы? ■



Если увидите на воде такой косячок рыб — скорее закидывайте удочку: отсюда можно вытащить несколько самых полезных рыб.

SpellForce 2

SHADOW WARS

НОВАЯ СИЛА
НОВАЯ БИТВА
НОВАЯ ИГРА

"Если у вас за плечами *The Breath of Winter* и *The Shadow of the Phoenix*, то вечного вопроса "быть или не быть?" попросту не возникнет. Альтернативы нет".
- AG.ru, оценка 77%

Долгожданное продолжение
знаменитой магической саги

РЕКЛАМА



Phenomic

ТЕХНИЧЕСКИЙ ПАРТНЕР



© 2006 by JoWood Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria. Developed by Phenomic Game Development. All rights reserved. SpellForce is a trademark of JoWood Productions Software AG. © 2006 «GFI». All rights reserved.
© 2006 «Руссобит-Публишинг». Все права защищены. www.russobit-m.ru Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@russobit-m.ru.
Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85; e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/. Розничная продажа в магазинах фирмы.

М.бигес

ИНТЕРНЕТ

СОБЫТИЯ И ФАКТЫ

Полная конфискация

Борьба с компьютерным пиратством идет по всему миру. В Европе и США тех, кто распространяет софт и игры по пиринговым сетям, как минимум, штрафуют, а в Китае вообще хватают за шкуру и сажают за решетку. Но одно из самых суровых наказаний за продажу через интернет нелицензионного программного обеспечения постигло именно американца.

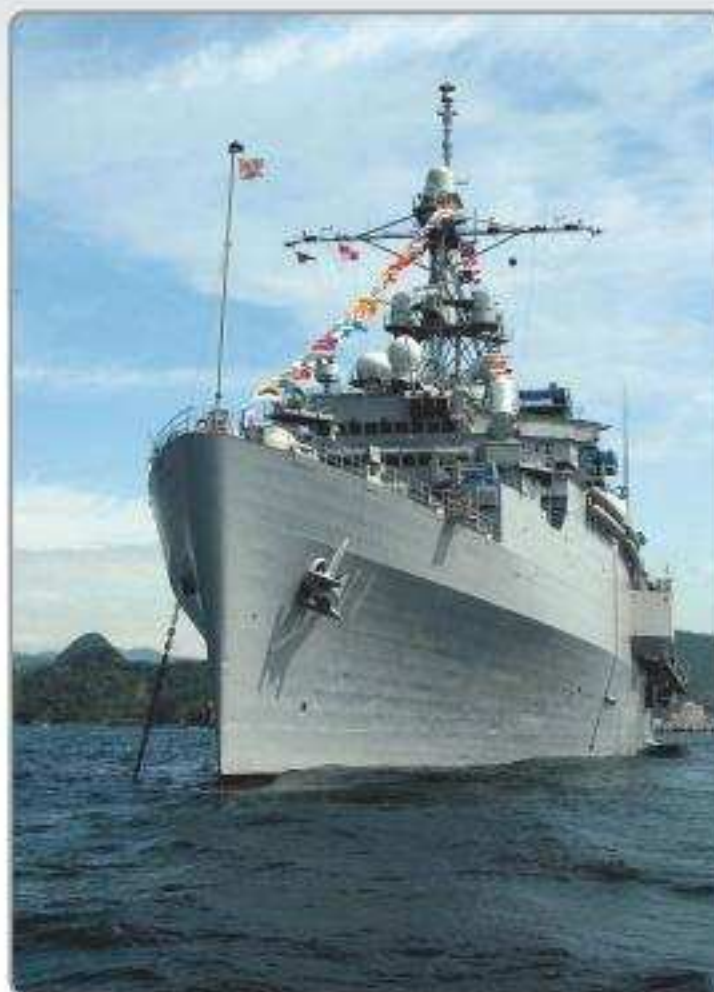
Дэнни Феррер (Dannu Ferrer) еще в далеком 2002 году открыл сайт **Buysusa.Com**, на котором достаточно дешево (по сравнению с ценами на лицензионные версии) продавал программы производства **Adobe** и **Autodesk**. Торговля шла бойко, поэтому вдвойне удивительно, что за четыре года работы сайта никто не заподозрил Феррера в мошенничестве. И только недавно ФБР обратило внимание, что уж больно дешево просит Дэнни за **Photoshop** и **Macromedia Flash MX**. Проверили, выяснили, что бизнес, мягко говоря, нелегален, и оперативно закрыли сайт, а владельца попросили в назначенный срок явиться в зал суда.

Пират проявил чудеса законопослушания и на суд явился, наивно полагая, что отделается небольшим штрафом. Как бы не так. Феррера обвинили в нанесении убытков крупным компаниям на сумму \$20 млн, в качестве наказания прописали шесть лет тюремного заключения (заметьте, не условно) и конфискацию большей части имущества. Среди изъятых в пользу Adobe и Autodesk предметов роскоши оказались шесть дорогих автомобилей, катер, вертолет и три самолета. Все это было куплено на деньги, полученные от продажи софта.

Корабль убийца интернета

Каждому известно, как неприятно бывает, когда интернет по какой-то причине недоступен. Хорошо, если проблемы с программным обеспечением: поправил драйвера или переустановил софт — и все снова работает. Хуже, если проблемы у оператора, — тогда приходится звонить, выяснять, договариваться, упрашивать и требовать. Сразу вспоминается история, когда в офисе одной московской фирмы отключилась выделенная линия, и служба техподдержки провайдера выдала гениальный ответ: «Извините за неполадки, но на пути нашего радиоканала внезапно построили дом».

Совсем уж плохо, если повреждение затрагивает оптоволоконную магистраль — кабель, обеспечивающий доступ к Мировой паутине целым регионам, а иногда и странам. Случается, что провод просто изнашивается. Для этого существуют специальные ремонтные бригады: они находят



поломки и оперативно их устраняют. Хуже, если происходит какое-нибудь ЧП. Например, известны случаи, когда кабели, проходящие по дну моря, перегрызали... акулы. Но и в этом случае все просто — оператор платит денежку, кабель ремонтируют.

Примечательный случай произошел в водах Поти, на западе Грузии. Украинское судно, проводящее зачистку дна от металлолома, зачистило заодно и оптоволоконный кабель, соединяющий Европу и Азию. Да так хорошо зачистила, что без доступа к интернету осталось сразу несколько стран (больше других досталось Грузии, Азербайджану и Армении). Самое же неприятное во всем этом то, что платить за восстановление магистрали должны владельцы судна. Сумма на ремонт требуется немалая (\$2 млн), и когда деньги будут перечислены, никто не знает.

Новая интернет-ищайка

Рынок современных поисковых интернет-машин, по сути, топчется на месте. Новей-

шие сервисы, предлагаемые крупнейшими поисковиками, очень удобны, журналисты пишат от восторга, пользователи ведутся на рекламные ходы и тоже довольны, но... Ничего принципиально нового современные службы не предлагают. Все они работают на алгоритмах, разработанных еще в прошлом веке. Аналитики утверждают, что даже таких гигантов, как **Google** и **Yahoo**, вполне можно уложить на лопатки, если в самое ближайшее время выпустить современный поисковик, основанный на технологиях, разработанных в последние несколько лет, но так пока и не использованных в системах поиска.

Судя по всему, поняли это не только аналитики, но и японцы. Министерство торговли и промышленности Страны восходящего солнца собирается уже в следующем году запустить свою собственную поисковую машину нового поколения. Основным ее отличием от тех же Google и Yahoo станет продвинутая эргономика. Мало того, что алгоритмы поиска будут значительно более совершенными, так еще и сами запросы можно будет задавать не только в текстовой форме, но и в виде аудиосигнала (голосом) и даже при помощи изображений (система анализа видеоряда фотографий и картинок находится в разработке).

Впрочем, японцы делают ставку не только на новейшие технологии, но и на интеграцию своего поисковика с различными коммуникационными средствами. Подключиться к сервису можно будет с компьютера, коммуникатора, мобильного телефона и любого другого средства связи. В качестве достоинств нового поисковика приводится такой пример: «Вы едите по городу на автомобиле, вам нужно добраться до центра. Вы через мобильник посылаете голосовой запрос с названием улицы и получаете, во-первых, идеальный маршрут движения, а во-вторых, точную информацию о пробках на дорогах».

Если у японцев все сложится удачно, то уже к концу 2008 года новый поисковик заткнет за пояс крупнейших интернет-ищек. Впрочем, есть подозрение, что они тоже не будут стоять на месте.



Скажи нет киберсквоттерам

Крупные компании никогда не любили киберсквоттеров. Еще бы, какие-то люди регистрируют домен, название которого совпадает с известным товарным знаком, а затем пользуются тем, что простые интернетчики ошибаются в написании слов, заходят на «поддельные» сайты и тем самым повышают стоимость рекламы на данном интернет-ресурсе. И ладно бы только это, так ведь иногда киберсквоттеры пытаются продать зарегистрированные домены компаниям, которые владеют всеми правами на тот или иной товарный знак.

В данный момент практически ни в одной стране нет четких законов, регламентирующих регистрацию доменов с определенными названиями. То есть создать сайт с названием, скажем, **www.apple.ru** вам, скорее всего, не позволят, а вот оформить домен с именем **www.appl_e.ru** вы вполне можете. Каждый случай незаконного использования зарегистрированной торговой марки разбирается индивидуально, выиграть дело в суде у крупных компаний получается далеко не всегда.

На этот раз за киберсквоттеров взялась **Microsoft**. Софтверный гигант обвиняет трех мошенников в использовании не принадлежащих им товарных знаков. **Даниэль Гогинс, Джейсок Кокс и Джон Джонсон** зарегистрировали на свои имена более трехсот доменов с использованием таких названий, как **Windows XP, Age of Empires, Microsoft, Halo, MSN и Xbox**. Microsoft требует передачи ей всех прав на домены и выплаты солидной денежной компенсации.

Впрочем, конкретное заключение суда не решит проблему в целом. Пока в большинстве стран не будут приняты жесткие законы, запрещающие регистрировать домены, в названии которых присутствуют товарные знаки, киберсквоттерство будет оставаться очень прибыльным занятием.

Спам-котировки

Казалось бы, какая связь может быть между спамом и ценными бумагами? Оказывается, связь есть, причем самая что ни на есть прямая. Аналитики Оксфордского университета провели исследование о том, как спамеры могут повлиять на стоимость различных акций. Результаты исследования

Эволюция чувственности

Средневековые принцы хорошо знали, как опасно доверять свои чувства случайному встречному. Попросишь кого-нибудь передать письмо даме сердца, а он возьмет и донесет куда следует. Мол, такой-то и такой-то, будучи семьянином и наследником титула, изволил шастать, простите, налево. Поэтому амурные письма доверялось носить только хорошо проверенным посланцам, а чуть что, так сразу шпагой под ребро.

Сегодня, в век компьютерных технологий, люди привыкли доверять свои послания средствам массовой коммуникации. Признаться в любви при помощи SMS, пригласить на свидание по ICQ или предложить руку и сердце в блоге — все это стало обыденной, привычной формой выражения чувств. Но иногда случаются, скажем так, и разного рода казусы.

Джозеф Дэбби, романтичный и до сердечной аритмии влюбленный дизайнер сайтов из английского города Биркшир, решил признаться в любви по электронной почте. Мысль свою он изложил крайне витиевато и романтично. Предмет обожания, увы, не оценил душевного порыва Дэбби — не мудрствуя лукаво, дама переслала его письмо по аське своей подруге, снабдив послание ехидным комментарием. Подруга, в свою очередь, сделала форвард нескольким своим знакомым, те своим...

Через неделю о душевных метаниях Джозефа знали интернетчики всего мира. А надо сказать, что в послании был сохранен почтовый адрес отправителя и, что совсем уж некстати, указан номер его мобильного телефона. С утра до вечера и с вечера до утра на мобильник и электронный ящик горе-влюбленного сыпались сообщения с соболезнованиями, ободрениями, советами... В результате Джозефу пришлось сменить электронную почту и номер телефона.

Сам же он на сложившуюся ситуацию отреагировал довольно жизнерадостно: «Что ж, теперь я буду знать, что доверять чувства средствам массовой коммуникации не стоит... да и влюбляться лучше в правильных девушек».



оказались, мягко говоря, шокирующими.

Специалисты проанализировали 75 000 спам-сообщений за последний год и сопоставили их с курсом акций различных компаний. Получилось, что спамеры могут за день поднять котировки акций на 5-6%. Разумеется, рекламу акций спамеры проводят не просто так, а чтобы подзаработать. Покупают какие-нибудь дешевые акции (причем делает это не один спамер, а сотни мошенников сразу, заранее договорившись), а на следующий день начинают активно рекламировать именно эти акции через рассылку. Котировки растут, цена на акции тоже, спамеры быстро продают купленные по дешевке бумаги, перестают рассылать спам, акции, само собой, тут же возвращаются к первоначальной стоимости.

Самое забавное во всем этом то, что привлечь мошенников к ответственности не получается, ведь они не совершают никаких противозаконных действий, а просто рекламируют некие ценные бумаги.

Бразилия против Google

Практически ни один выпуск «Событий и фактов» не обходится без какого-нибудь скандала вокруг **Google**. И это при том, что мы пишем только о самых громких или необычных случаях. На этот раз с Google судится не абы кто, а прокуратура Бразилии.

Причина — отказ бразильского отделения Google выдать сведения о пользователях социальной сети **Orkut**, в которой якобы обитают педофилы. Власти решили, что называется, прижать их к ногтю, но вот кто именно скрывается под вымышленными именами, они, разумеется, не знали. Когда же **Google Brazil** отказалась выдать интересующие прокуратуру сведения, власти пригрозили запретить деятельность сервиса на территории страны, да еще и оштрафовать компанию на \$60 млн.

Разбирательство пока не закончено, но, скорее всего, прокуратура останется с носом. Попытки получить от Google данные о пользователях предпринимались уже неоднократно в других странах, но так ни к чему и не привели. Такого рода информация практически не хранится на серверах в США, так что в других странах у местных представительств поисковой компании всегда есть железная отмазка: «Мы не обладаем подобной информацией. Присылайте экспертов, они подтвердят».





представлении черви не являются вирусами. Это одна из разновидностей вредоносных программ, к которым относятся и трояны, и враждебные Java-апплеты, и руткиты — последнее слово вирусописательской мысли. Но сейчас всех этих паразитов чаще всего рассматривают в рамках общей классификации компьютерных вирусов. Мы тоже не будем отходить от принятых правил.

(«Hi: Check This!») посмотреть картинку теннисистки Анны Курниковой. Естественно, «картинка» имела двойное расширение — **AnnaKournikova.jpg.vbs**. Червь был написан на скрипт-языке **Visual Basic Script** (отсюда и расширение VBS). Полтора миллиона человек проглотили наживку и пожелали собственными глазами оценить прелести королевы большого тенниса, однако вместо секс-бомбы нашли в письме бомбу логическую. Но самое громкое выступление почтового червя зарегистрировано в 2000 году. 1 мая в Гонконге работники офисов стали получать электронные письма с интригующей темой «**I Love You**» и крайне опасным вирусом **I-Worm.LoveLetter**.

Злоумышленники рассчитывали на человеческое любопытство — интересно же узнать имя тайного воздыхателя. И не просчитались. Уже к 5 мая нанесенный ущерб оценивался в \$1,5 млрд. Всего же почтовый червь порастил более трех миллионов компьютеров с установленным **Microsoft Outlook** (вирус мог использовать данные из адресной книги только этого почтового клиента). Результат не остался незамеченным — вирус **I Love You** занесен в книгу рекордов Гиннеса как самый разрушительный в мире. Однако тут нужно отметить, что в своем первоначальном виде червяк существовал недолго. Одной из причин, по которой он так быстро распространился, является его высокая мутагенность. Вирус стремительно менялся — уже на четвертый день после обнаружения он успел мутировать трижды. А в конце ноября в почтовые ящики приходили письма с загадочной темой «**US PRESIDENT AND FBI SECRETS = PLEASE VISIT =>(HTTP://WWW.2600.COM)<=<**». Желавшие узнать все секреты ФБР и президента США получали в подарок 44-ю версию все того же **I-Worm.LoveLetter**.

С дырочкой в правом боку

Если почтовые вирусы пользователь запускает на своем компьютере сам, то

интернет-черви в подобных услугах не нуждаются — а потому они намного опаснее. Вирусы этого типа работают в автономном режиме. Для проникновения на компьютер жертвы они используют ошибки программного обеспечения. В большинстве случаев целью становятся обнаруженные хакерами дыры в браузере Internet «Ослик» Explorer. Вы можете пользоваться любым другим браузером, но если в качестве почтового клиента на вашей машине работает **Microsoft Outlook**, червяк пролезет через бреши IE.

Дело в том, что **Outlook** формирует письма как обычные HTML-странички и выводит их на экран средства Internet Explorer. Поэтому «Ослика» нужно патчить постоянно. Чаще всего используется ошибка **IFRAME**, она позволяет червям автоматически сохранять и запускать присоединенный к письму файл (вам достаточно лишь просмотреть такое послание). Несмотря на то что **Microsoft** оперативно выпустила заплатку (более двух лет назад), вирусы до сих пор активно пользуются найденной лазейкой. К сожалению, это не единственная уязвимость.

Самые распространенные интернет-черви — **I-Worm.Klez**, **Worm.SQL.Helkern**, **I-Worm.Frethem**, **IIS-Worm.CodeRed**, **I-Worm.Aliz** — находят другие бреши в защите IE. Проблемы обычно возникают у пользователей пиратского софта, ведь обновления им недоступны. «Ослик» остается без заплат и в скором времени начинает «водить дружбу» с червями.

Структура таких вирусов бывает различной, но чаще всего в ней можно выделить инфекционную и боевую часть. Первая нужна для заражения объектов и размножения. Она представляет собой эксплойт — специальный код, который нацелен на ошибки в определенных программах. Это ключ, с помощью которого червяк проникает в систему. Боевая часть представлена телом вируса и вложенными функциями, с помощью которых реализуются задуманные создателем действия. Часто целью становится установка на компьютер пользователя троянской программы или передача управления машиной хакеру. То есть вирус распространяется не сам по себе, а вместе с другими вредоносными программами (и не с одной, а с целым букетом). В некоторых случаях на зараженную машину тайно устанавливаются бэкдоры (backdoor) — троянские утилиты удаленного администрирования. В их число входят троянцы семейства **Downloader**

(для загрузки других инструментов), **Dropper** (инсталляторы), **PSW-трояны** (для воровства паролей). Некоторые из подобных «наборов» могут самостоятельно распространяться по Сети и заражать другие компьютеры. Но в отличие от червей они начинают действовать только по команде хакера, за что их иногда называют управляемыми вирусами.

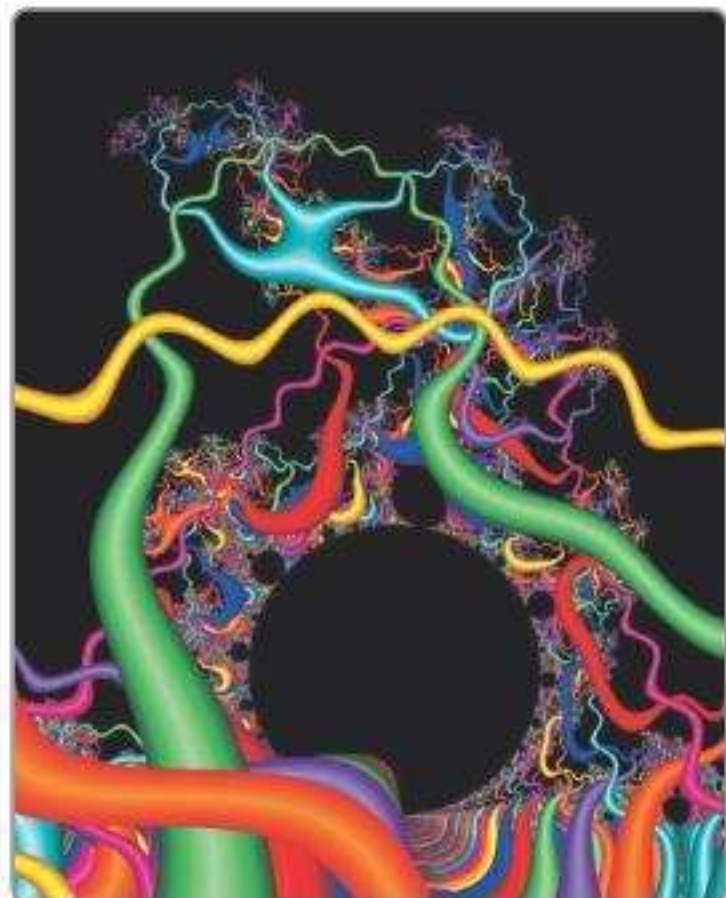
Черви приносят много вреда: воровство конфиденциальной информации, порча файлов, иногда даже доходит до порчи компьютера. Часто пораженную машину используют в заранее запрограммированной **DoS-атаке** как часть зомби-сети, когда определенный сервер в заданное время начинает получать огромное количество запросов на обслуживание с инфицированных компьютеров. При этом зарегистрированные пользователи не могут пробиться сквозь этот вал информации. В конце концов вирусописатель добивается своей цели — сервер падает.

К счастью, большую часть сетевых вирусов составляют обычные почтовые черви. Интернет-черви более сложны, требуют от хакера глубоких знаний, поэтому их разновидностей гораздо меньше.

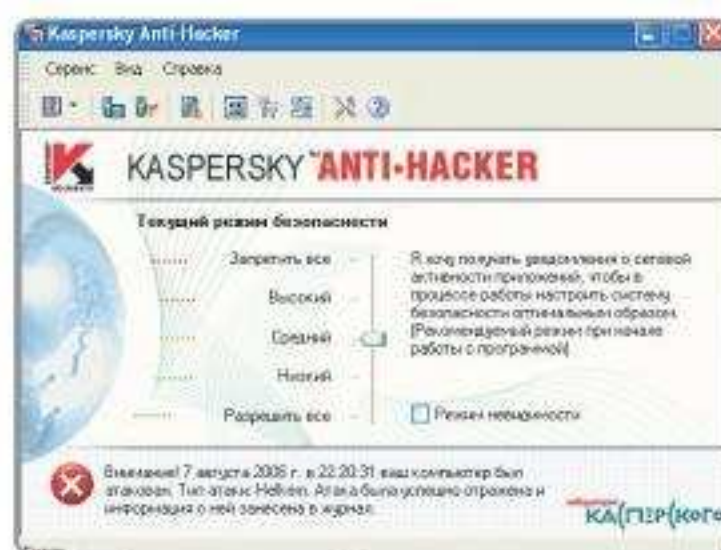


За незащищенность пользователи больше всего ругают продукты **Microsoft**. Как только в них обнаруживается новая дырка, которую ловко использовал вирус последнего поколения, интернет-сообщество выражает свое громкое «фи» и хвалит альтернативные программы.

Но дело, конечно, не в том, что майкрософтовцы подходят к работе спустя рукава. Просто вирусы обычно пишутся под самые популярные программы — иначе им не выжить. Идеально же защищенных систем нет и никогда не будет. Зато вы можете позаботиться о безопасности своего компьютера уже сейчас — поставить сетевой фильтр, регулярно обновлять установленные программы (и не только те, которыми постоянно пользуетесь), использовать антивирус и брандмауэр. Если не позаботишься о себе сам, о тебе позаботятся вирусописатели. ■



✓ Фрактальная графика, известная также как «червивые узоры». Ядро многих компьютерных червей тоже базируется на фрактальных алгоритмах.



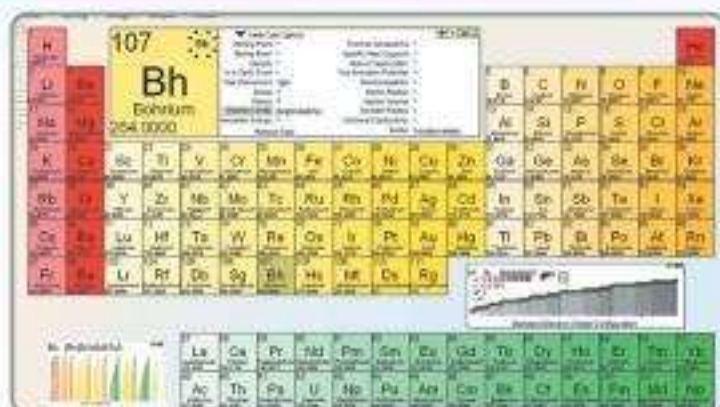
✓ «Антихакер» отбивает очередную атаку вездесущего **Helkern**. Для обычного пользователя червь не опасен, а вот для какого-нибудь сервера — очень даже опасен.



✓ Морские черви часто живут в симбиозе с другими обитателями моря. Интернет-черви нередко вступают в симбиоз с троянами.

ИНТЕРЕСНОЕ В СЕТИ

www.touchspin.com/chem/SWFs/pt2k60104w.swf



Если в детстве вы любили поливать кристаллы йода нашатырным спиртом и подкладывать получившееся вещество (йодистый азот) на заборы, чтобы устроить большой бадабум праздного прогуливающегося по забору котам, подсыпать фенолфталеин в супы одноклассникам в школьной столовой или хотя бы выпрашивали у мороженщиц сухой лед, запикивали его в пластиковую бутылку («торпеду») и подбрасывали под днище автомобиля, чтобы рвануло так уж рвануло, — тогда вы прирожденный химик. И вам наверняка пригодится виртуальная таблица Менделеева, в которой, помимо стандартной информации о химических элементах, собрано еще масса дополнительных сведений. Просто наводите курсор на какой-нибудь водород, гелий или уран и получаете подробнейшую справку.

www.myfotofile.ru

Отличный хостинг для фотографий. Если вы устали от ограничений зарубежных сервисов или вам надоела реклама на отечественных ресурсах, рекомендуем обратить внимание на MyPhotofile. Проект еще только набирает обороты, поэтому условия самые выгодные.

www.tamognia.ru



Сайт о таможене. Основы законодательства, правила работы, юридическая консультация. Если вы думаете пересечь какую-нибудь границу и собираетесь сделать это не ползком под колючей проволокой, а легально через пропускной пункт, рекомендуем ознакомиться с правилами таможенных служб разных стран (прямая наводка — www.tamognia.ru/rules).

http://flash.vg.no/grafikk/fotball_vm_2006/history_goal.swf



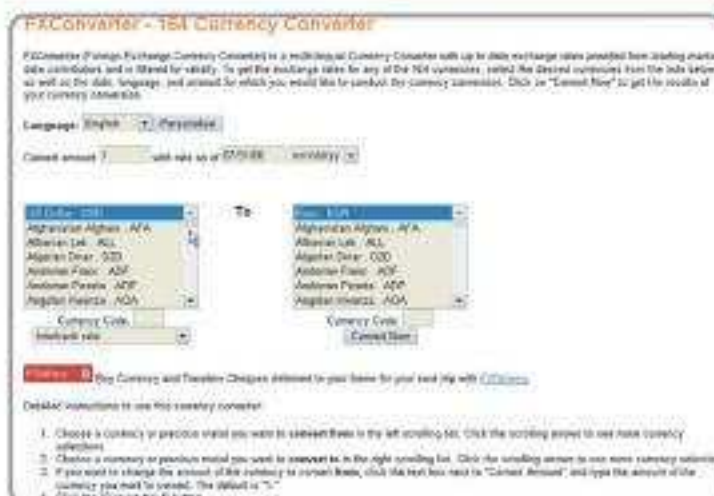
На сайте собраны подробные схемы и анимации двадцати лучших голов за всю историю чемпионатов мира по футболу. Просто нажимаете на одну из двадцати кнопочек и внимательно изучаете последовательность действий футболистов. Некоторые комбинации действительно поражают воображение.

www.nationalgeographic.com/printaposter



Большая подборка фотообоев для рабочего стола от National Geographic. В галерее представлены главным образом животные и потрясающие виды природы.

www.oanda.com/convert/classic



Удобный конвертер валют. Доллар, песо, лиру, рубль или другую денежную единицу можно перевести в любую валюту мира.

www.fanstudio.ru



Fan Studio — удобный онлайн-редактор фотографий от компании Smilart. Идея предельно проста. Щелкнули вы фотографию и хотите ее немного подправить — например, убрать «красные глаза» или сделать изображение черно-белым, или же состарить снимок, добавив эффект сепии. Изучать Photoshop можно долго, это здорово, полезно... но занимает прорву времени. Вы же только любительский снимок хотите в порядок привести, а не профессиональные работы создавать. Можно воспользоваться оффлайновым редактором попроще (функции доработки изображений есть в ACDSee), но тут тоже два неудобства: за программу надо платить, и не на каждом компьютере она установлена (а если вам нужно фото на работе поправить или в интернет-кафе?).

Проще зайти на сайт, загрузить снимок и при помощи имеющегося здесь набора функций (всего их около тридцати) быстро привести фотку в божеский вид. Особенно радует, что есть истории (то есть все изменения запоминаются, и в любой момент можно отменить ненужное действие), а все правки отображаются на фотографии практически моментально. Если вам лень осваивать Photoshop, смело помещайте Fanstudio.Ru в свои закладки.

www.freewifi.ru

База по местам, где есть бесплатный интернет через Wi-Fi-соединение. Большинство заведений (рестораны, бары, кафе, торговые комплексы), конечно, стараются сделать Сеть доступной только для своих посетителей, но люди в автомобилях с ноутбуками на коленях по-прежнему рассекают по дорогам крупных городов в поисках халаянного коннекта. Впрочем, отчего же только на машинах? Всегда можно подойти пешком, поставить раскладной стульчик — и качать, качать, качать!

Флэш-игры

На большинстве игровых сайтов интересных игр две-три, максимум четыре. Поэтому мы сразу даем ссылки (и описания к ним) на самые интересные игры, а не на целые порталы.

Вовсю работает почтовый ящик URLs@igromania.ru. Присылайте нам самые интересные, самые актуальные, самые увлекательные ссылки. Лучшие будут опубликованы в разделе «Интересное в Сети». В письме необходимо дать прямую ссылку на сайт и привести краткое его описание (например, «отличный флэш-квест» или «сайт о том, как метко стрелять в UT2004, есть скриншоты и схемы движения»).

Обратите внимание, что мы не публикуем ссылки на огромные порталы с играми (найти там достойную игру часто бывает непросто), а также на страницы, скажем так, спорного содержания. Никаких XXX, расчлененок и прочего непотребства!

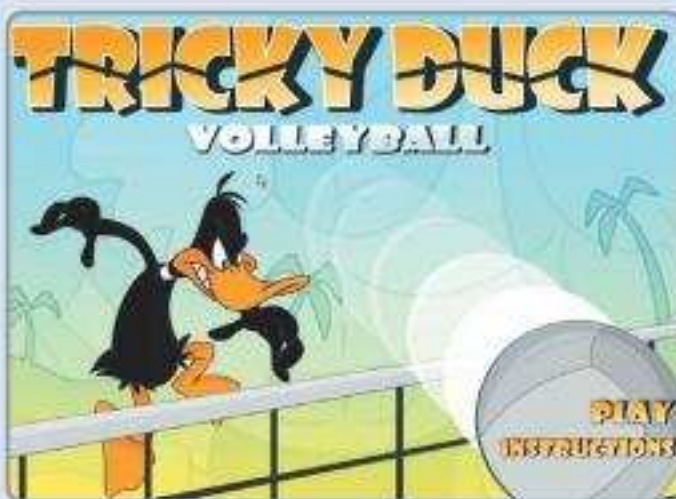
www.transience.com.au/monsta.html



Уникальный в своем роде конструктор монстров. Жуткие вращающиеся глаза, злобные оскалы, лысые хвостики и огромные рога — из всего этого вам предстоит собрать своего собственного, ни на что не похожего монстрика. Возможности у редактора широчайшие.

Когда монстр будет создан, никто не мешает распечатать его изображение или сделать скриншот и поместить его на рабочий стол.

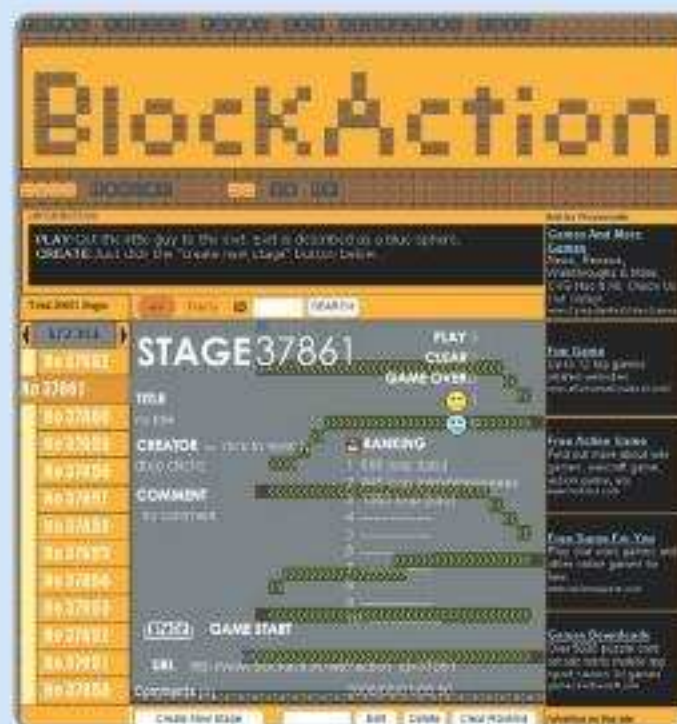
www.arcadesurfer.com/go/1018/Tricky~Duck~Volleyball.html



Помните, раньше на PC была такая дивная игрушка — «Волейбол»? Мячик, сетка и два толстопузых увальня, остервенело прыгающих в тщетных попытках достать до мячика. Играть можно было часами, особенно если с приятелем за одним компьютером. В игре **Tricky Duck Volleyball** нам предлагают, по сути, то же самое, но в чуть более усложненном варианте. Теперь по полю прыгают не малопонятные «колобки», а утки из диснеевского мультфильма, да и приемов в их арсенале существенно больше, чем простой удар головой по мячу. В **Tricky Duck Volleyball** нужно уметь правильно подать мяч, ловко его принять, при случае за-

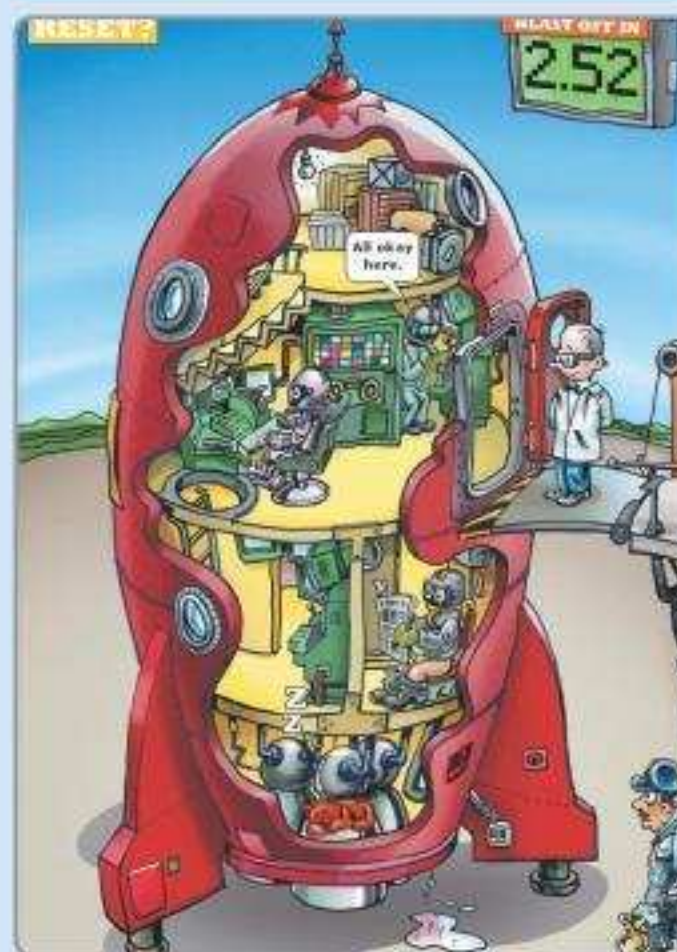
сать. Даже «скидки» предусмотрены! Единственный недостаток — играть можно только с компьютером.

www.blockaction.net



Огромная подборка головоломок, созданных самими же посетителями этого сайта. Можно попробовать уже имеющиеся игры, а можно сделать свою собственную, сохранить ее и внимательно следить за популярностью вашего детища.

www.mousebreaker.com/games/blastoff/play.php



Одноэкранный квест. Геймплей целиком и полностью построен на пиксель-хантинге. Необходимо выискивать мельчайшие детали на картинке, активиро-

вать их, перемещать и комбинировать. Обратите внимание, что активация некоторых предметов приводит к моментальному проигрышу, так что не удивляйтесь, если игру придется начинать снова и снова. Будьте уверены, финал вас не разочарует.

www.eyezmaze.com/grow/v2/index.html



То ли недоголоволомка, то ли переквест. От игрока требуется активировать в определенной последовательности кнопки, после чего фигурки на экране претерпевают определенные метаморфозы. В зависимости от того, какую последовательность кнопок вы выберете, получите различные результаты.



www.yamago.net/games/gooaaal



Очень простая, но от этого не менее увлекательная футбольная аркада. Необходимо добежать до ворот противника и всадить в створ мячик. И все бы ничего, да только коварные защитники так и норовят сделать подножку или просто отнять мяч в самый неподходящий момент.



КИБЕРСПОРТ

35



ВЕСТИ С ПОЛЕЙ

«ПО 300 КУБОМЕТРОВ ЗА ФРАГ!»

Август месяц поставил несомненный рекорд по количеству событий, произошедших в киберспорте: практически каждый божий день приносил какие-нибудь новости «из ряда вон». Особенно это коснулось второй половины месяца, когда настала пора для российских отборочных **WCG** и традиционного **ASUS Open Cup**, который проходит в конце каждого квартала. В преддверии этих событий состоялась небольшая информационная война между двумя крупнейшими киберспортивными порталами страны — **CyberFight** и **ProPlay**. Последние выступали соорганизаторами **WCG Russia**, первые же — отцы-основатели **ASUS Open**. В результате ссоры, о которой и писать смешно, сайты забанили друг друга на своих турнирах. Мы же, в лице журнала «Игромания» и портала **A-Gaming.ru**, будучи сугубо мирными существами, побывали на обоих чемпионатах, что выразилось в фото, видео и еще бог знает в чем, что вы будете наблюдать в этом и нескольких последующих номерах журнала.

WCG Russia 2006 проводился там же, где и в прошлые два года, — в торговом комплексе «Тишинка». Место действия — один из плюсов этого мероприятия. На турнир пришло не менее тысячи зрителей, но тем не менее тесноты не ощущалось. Другим плюсом, который служит, как правило, для привлечения далеких от киберспорта людей, была шоу-программа. В прошлом году ее гвоздем был приезд двух корейских звезд киберспорта — **Moon'a** и **Xellos'a**, в этом им стал юморист-пародист с музыкальным образованием **Александр Пушной**. Его мощное выступление раскрасило турнир в более яркие цвета. В самих же играх не произошло ровным счетом ничего сенсационного — в итальянскую Монцу едут те, кто и должен был поехать. Единственным сюрпризом стало второе место в **Warcraft III** игрока с ником **ROB**, о котором никто и ничего так толком и не узнал. Так или иначе, он тоже едет в Италию.

Что расстраивало, так это отсутствие на **WCG** индивидуальных дисциплин по шутерам, то есть по **Quake III Arena/Quake 4** и **Unreal Tournament 2004**. Это также поняли и организаторы финальной части: после окончания практически всех отборочных этапов они решили

все же провести турнир по **Quake 4** на финальной части. Сделали они это оригинальным образом: через сайт **ESReality** было отобрано 20 топовых дуэлянтов, восьми из которых предстоит сыграть в Италии. Победители определяются голосованием. В двадцатке претендентов — **Cooler**, **Jibo** и **Cypher**. К моменту выхода номера имена счастливых уже будут известны. Надеемся, что игроки из СНГ тоже пройдут...

Киберспортивный праздник продолжился в следующие после **WCG Russia** выходные в менее грандиозной, зато более уютной обстановке клуба **4Game**, где уже второй раз подряд проходил **ASUS Open 2006**. Слово «Open» говорило само за себя — гражданство на турнире никто ни у кого не проверял, что в корне повлияло на результаты турнира. Просто, без имен, изучим географию призовых мест во всех номинациях: **Counter-Strike 1.6** — финал и четвертое место остались за Украиной; **Need for Speed: Most Wanted**, **FIFA 06** и **Starcraft: Brood War** — Украина опять в победителях; **Quake 4** — финал разыграли представители Украины и Белоруссии; **Quake III Arena** — за Беларусь. Россияне добились успеха только в **Warcraft III** и **Unreal Tournament 2004**. Особенно ярким получилось выступление украинских команд в **Counter-Strike**. Благо уже не в первый раз мы видим, как две украинские команды выходят в финал, сопровождаемые аплодисментами, улюлюканьем и, конечно, шутками про газ. Матчи наших ребят из **A-Gaming** против **Virtus.pro**, а также финал **pro100 vs. A-Gaming**, были одними из лучших в истории турниров **ASUS Open** и смотрелись воистину на одном дыхании. Особенно это касается решающей карты **A-Gaming** с **Virtus.pro**, хотя чего мы тут рассказываем — сами все видели (нет? Тогда бегом на диск). «Без оглядки на прошлые турниры **ASUS** скажу, что единственная российская команда, не уступающая своим уровнем игры ведущим украинским, это **Virtus.pro**, все остальные заметно слабее. Даже если переиграть этот турнир 5–6 раз, вряд ли что-то изменится», — выразил свое мнение о происходящем капитан победителей турнира **pro100!Kane**. В чем же секрет успеха украинских команд? Может, все дело в том, что составы команд там меняются в десять раз реже, чем в России? Те же **Virtus.pro**, занявшие третье место, более стабильны, чем другие команды России, так как меняют состав значительно реже.

В **Quake**-номинациях торжествовали бело-

русы — **Cypher** и **Keeper**. Первый чуть было не взял золото в обеих дисциплинах, однако в **Quake III Arena** ему помешал **Keeper**. Третье место в **Quake III Arena** оказалось еще более красивым, его занял ветеран **noVar**, не игравший, как бы не соврать, примерно два года и взявший бронзу практически с наскока.

Хорошей традицией стал приезд иностранных гостей. На этот раз ими стали американка **Missy**, приезжающая в Россию уже во второй раз (первый был зимой, с командой **girlz of destruction**) и голландский варкрафтер **fnatic/Rotterdam**. Что примечательно, голландец прибыл в Россию самостоятельно и практически без предупреждения. Также без предупреждения ему удалось занять второе место на турнире: в первой тройке по **Warcraft III** все места заняли игроки команды **Fnatic** — **XyLiGan**, **Rotterdam** и **Abver**.

Вот примерно в таком ключе прошел для нас август. Подробности вышеописанных событий смотрите на **DVD** этого и ближайших номеров в разделе «Киберспорт/Репортажи». Там вы найдете фото и видео с турниров, а самые интересные матчи будут рассмотрены в разделе «Обучение». Ведь учиться надо у чемпионов. ■



Олимпийская сборная России по киберспорту.



Virtus.pro. В России этой команде равных все еще нет.

За два дня **ASUS Open** белорус **Cypher** заработал 40 тыс. рублей и поднял престиж Беларуси на киберспортивной арене.Чтобы занять третье место в **Quake III Arena** после долгого перерыва, москвичу Повару понадобилась всего неделя тренировок.Украинцы **pro100!XADO** из Харькова поочередно с **Amazing Gaming** занимают первые места на турнирах **ASUS Open**. **Counter-Strike** на этом турнире обречен быть окрашенным в желто-синие цвета?

АЛЪЯНС

ДВОЙНОЙ УДАР



«Игра для тех, кто любит
сказки и мифы современного
Ближнего Востока»

Игромания, №9



© 2006 G2 Games. All rights reserved. All rights of the publisher and developer of the work reproduced reserved.
Unauthorized copying or hiring is strictly forbidden and will be punishable by civil and criminal courts.

© 2006 «GFI». All rights reserved. © 2006 «Руссобит-Публишинг». Все права защищены.

Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11; 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85,
а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums/>.

Розничная продажа в магазинах **Игромания**

ОБУЧЕНИЕ

Станислав «Overmind» Колосков, Роман «Definition» Бут, Сергей «Warrior» Соловей

■ STARCRAFT: ЗЕРГИ ПРОТИВ ПРОТОССОВ

Перед тем как мы начнем рассмотрение матч-апа от лица зерга, следует сказать пару слов о его участниках. Зерги — раса биологическая, их задача — взять количеством и продержаться до начала стабильного развития с технологическим преимуществом, нанося по ходу игры серьезный ущерб экономике противника. За счет своей разведки зерг должен видеть текущее развитие противника и противопоставлять ему свою стратегию.

Люди же раса полутехнологическая, поэтому вариантов здесь бывает побольше: от игры стандартной пехотой до атаки невидимыми юнитами по воздуху. Многие игроки высказывают мнение, что зерг приспосабливается к игре террана, ибо последний имеет больший простор для экспериментов в матч-апе. На деле это мнение не совсем верно — зерг вполне способен навязать свою игру.

Матч-ап зерга против террана не зря считается одним из самых сбалансированных в Starcraft.

Разнообразие интересных приемов, стратегий и тактик делает его не только сбалансированным, но и одним из наиболее динамичных в игре. Однако, чтобы превратить его в зрелище, надо многое уметь и понимать, а плюс ко всему — отточить микроконтроль. Поэтому те, кто еще не обновил свою версию игры до патча 1.14 (кстати, не внесшего никаких изменений в баланс), сделайте это и приступайте к изучению и тренировкам ZvT с помощью данной статьи. Ищите ее на нашем диске в разделе Киберспорт/Обучение/Starcraft.



■ WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE. ВИДЕООБУЧЕНИЕ

Третье по счету видеопособие по Warcraft III сосредоточено на двух игроках экстра-класса: голландском орке 4K^Grubby и корейском ночном эльфе Moon'e. Оба являются неоднократными чемпионами мира. Перечислять все выигранные ими турниры не имеет смысла — тогда попросту не останется места для другого материала. Оба игрока неоднократно встречались как в интернет-турнирах, так и вживую. Фактически каждый из них — первое лицо своих команд. Они проигрывают одну встречу из сотни, но иногда судьба пересекает их пути — и победителем выходит сильнейший. Интересно, что Grubby неоднократно обвиняли в том, что он якобы избегал встреч с Муном, дабы не портить свою безупречную репутацию.

Однако рано или поздно эти два игрока должны были встретиться, а на данный момент они сделали это уже не один раз. Одну из этих встреч мы и решили разобрать досконально — это игра в рамках лиги NGL One, где встретились две команды игроков — 4Kings и Mouz. Матч прошел на известной карте Turtle Rock. Это достаточно стандартная карта без фонтанов жизни и магии. В центре карты имеется таверна для найма нейтральных героев. По бокам находятся два магазина. TR несколько лучше подходит для ночных эльфов, нежели для Орды. Неудобство для орка заключается в том, что эльфам достаточно удобно прокачиваться на ней, также можно постоянно прессовать соперника (поскольку карта мала по размерам). Сопернику будет тяжело контролировать оба магазина, поэтому вы сможете купить свитки лечения хотя бы в одном из них... В общем, ищите наш видеоурок на диске в разделе Киберспорт/Обучение/Warcraft III.



■ Moon



■ Grubby

■ COUNTER-STRIKE 1.6: ИНДИВИДУАЛЬНОЕ МАСТЕРСТВО

Мы продолжаем цикл статей, посвященных Counter-Strike. Вы уже знаете многое об этой игре, но еще больше вас ждет в следующих статьях нашего цикла.

В этом номере мы предлагаем вам наш взгляд на подход к индивидуальной тренировке. Ведь не секрет, что в первую очередь игроков в команду подбирают по тому, насколько хорошо они играют сами по себе. В этом вам помогут своими советами профессиональные игроки сильнейших российских команд. Вы узнаете, как они готовятся к крупнейшим российским и мировым соревнованиям, как отрабатывают стрельбу и быстроту реакции. Мы постараемся разобрать несколько вариантов тренировок, чтобы вы могли выбрать наиболее подходящий для себя вариант. Естественно, больше всего повезло тем читателям, которые имеют хороший компьютер и приемлемый пинг на российские и, что немаловажно, скандинавские сервера. Не забудем обратить внимание и на сопутствующие программы, которые позволяют увеличить точность стрельбы. Надеемся, что вам понравится и каждый найдет для себя нужное и подходящее.

Обучающую статью вы найдете на нашем диске в разделе Киберспорт/Обучение/Counter-Strike.



■ Begrip.Xenitron начинал с совершенствования индивидуального мастерства и только затем стал хорошим командным игроком.

ТАКЖЕ НА DVD

■ Демки и фотографии с турниров: WCG Russia/Ukraine 2006, ASUS Summer 2006, CODE5 и другие турниры Games Convention по Counter-Strike и Warcraft III.

■ Софт для Counter-Strike, Warcraft III, Starcraft: Brood War и Quake 4.

■ A-Gaming: аудиокomentarии к полуфинальной игре A-Gaming на ASUS Summer 2006 против Virtus.pro на de_dust2.



■ В рамках августовской Games Convention прошло несколько интересных турниров, о которых вы сможете узнать в разделе репортажей на диске.

ГОНОЧНЫЙ СИМУЛЯТОР НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

GTR2

АВТОГОНКИ FIA GT

ВНИМАНИЕ!
ИГРА В GTR2 МОЖЕТ
СЕРЬЕЗНО ОСЛОЖНИТЬ
ВОСПРИЯТИЕ ДРУГИХ
АВТОСИМУЛЯТОРОВ



ВСЁ ПО-НАСТОЯЩЕМУ



БОЛЕЕ 140 ГОНОЧНЫХ АВТО-
МОБИЛЕЙ, ВКЛЮЧАЯ PORSCHE
НИКОЛАЯ ФОМЕНКО И АЛЕКСЕЯ
ВАСИЛЬЕВА

ПОДДЕРЖКА РАЗЛИЧНЫХ УСТ-
РОЙСТВ УПРАВЛЕНИЯ: РУЛИ,
ПЕДАЛИ, ДЖОЙСТИКИ...

УЛУЧШЕННАЯ ФИЗИКА ПОВРЕЖ-
ДЕНИЙ АВТОМОБИЛЯ

WWW.NDGAMES.RU/GTR2

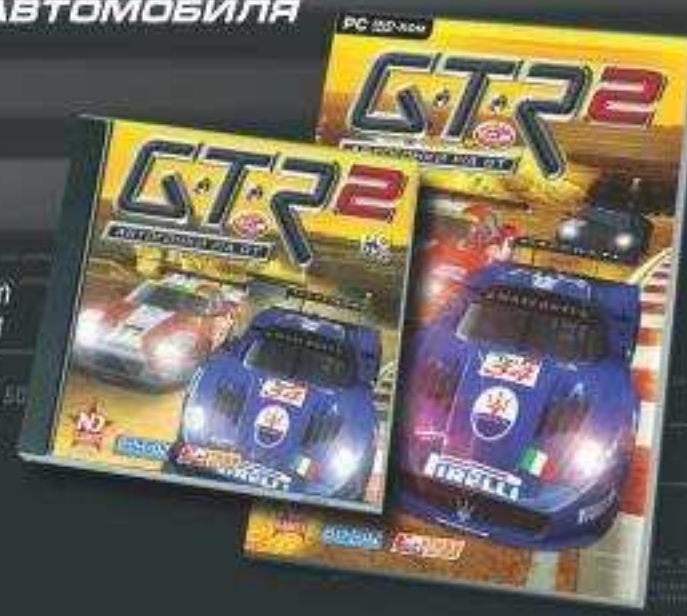
SIMBIN
DEVELOPMENT TEAM

10T
10TACLE STUDIOS

ND
GAMES

GTR 2 FIA GT Racing Game - Производство AAA Capital Game Production and Sales GmbH & Co. Fonds Nr. 1 KG - © SIMBIN DEVELOPMENT TEAM AB., 2006. Издается 10TACLE PUBLISHING GMBH. Разработка компании SIMBIN DEVELOPMENT TEAM AB. Все права защищены. Все остальные торговые марки являются собственностью их законных владельцев. По официальной лицензии FIA GT CHAMPIONSHIP. Исключительные права

на издание и распространение программы на территории России и стран бывшего СССР принадлежат ЗАО «Новый Диск», телефон (495) 785-65-13, e-mail: sale@nd.ru, www.nd.ru. Заказ дисков по телефону (495) 933-07-26, e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины — компания «Одиссей», тел.: 8 (050) 336-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.





Дневник A-Gaming

Финал WCG Ukraine и ASUS Summer Cup

В этот раз у нас для вас две новости (на самом деле новостей больше, но об этом ниже) — плохая и хорошая. Первая — лето кончилось, но это было ожидаемо, хоть и неприятно. Вторая — август выдался по-настоящему жарким и богатым на разного рода киберспортивные события. Чего только стоят финалы **World Cyber Games** в России и на Украине и **ASUS Summer Cup**. Буйство эмоций и красивой игры, слезы разочарования и вопли радости, волнение болельщиков и откровенно сорванные нервы менеджеров.

О том, что творилось в киберспортивном мире, вам уже поведал Станислав Ломакин на страницах раздела «Вести с полей», а я останавливаюсь на житье-бытье нашей команды **A-Gaming**, которая в отчетном месяце была активной участницей всех тех событий, что я перечислил выше. Для любой уважающей себя профессиональной команды WCG является одним из самых важных чемпионатов. И подготовка к нему проходит в соответствующем ключе — изнурительные тренировки, собранность и настроенность на победу. В этот раз, чтобы оптимально подготовиться к **WCG Ukraine**, наши ребята отправились в Москву, в лучший (на данный момент) столичный клуб **4Game**, который предоставил A-Gaming тренировочную базу.

Итак, вещи собраны, билеты куплены, «девайсы» лежат заряженные — все готово. Но тут-то было! Проблемы начались буквально на пороге — от поездки отказывается **Vad1k**, один из ведущих игроков команды, объяснив свое решение резко разыгравшейся ангиной. Слыша клятвенные заверения болезного в том, что он обязательно подъедет в ближайшее время, ребята все-таки выдвигаются в Москву вчетвером.

Здесь они полностью посвящают себя тренировкам, отрабатывая тактики на таких именитых командах, как **hoorai**, **pentagram**, **mtw.de**, а также играя по локалке с лучшими московскими командами. Пятым игроком становится **Sally**, который на этот момент был без команды.

Неделя пролетела незаметно. Пришло время ехать обратно в Киев — финал WCG через день. Поезд, ночь за обсуждением будущих игр и вокзал родного города. Откуда ни возьмись появляется **Vad1k**, активно изъявляющий желание тренироваться и как будто даже не болевший. Скрипя зубами, команда обсуждает тактики и на следующий день начинает свое победоносное выступление в Украинском Доме, где проходил турнир. Несмотря на то что у команды практически нет новых тактик и все подстраивается под Вадика, особенного сопротивления они не встречают. Но по другой сетке двигаются **pro100** — команда-победитель прошлого года WCG, вновь вернувшая себе капитана Кейна, а вместе с ним и былой уровень игры. Из других команд можно отметить лишь севастопольский коллектив **JE**, отличившийся бешеной стрельбой и уверенной победой на одной из карт у A-Gaming. Однако в решающий момент A-Gaming все же выиграли — благодаря опыту и умению собраться в нужный момент.

Дальше был финал. Жесткий, бескомпромиссный и очень обидный. Обе команды играли на пределе возможностей, сильно, зрелищно и ярко; **weiss** брал поистине безвыходные раунды, но **pro100** оказались чуть сильнее. В итоге — поражение. Слезы на глазах **Miu**, удивленные лица ребят, все еще не верящих в произошедшее, стиснутые кулаки поклонни-

ков. Никто не хотел верить, но это произошло.

Когда игроки отошли от шока, менеджмент команды принял решение отпустить ребят в недельный отпуск, а после этого серьезно взяться за тренировки перед **ASUS Summer Cup**.

Побывав на югах, команда уже в полном составе садится за активные тренировки — на носу очередной «буткэмп» в Москве. Вадик снова подводит и не является на тренировки. Это переполнило чашу терпения команды, и коллегиальным решением его отравили в «отставку». На место Вадика пришел именитый киевский игрок **b0b**, который с лету взялся за тренировки. Чуть позже команда легко выигрывает отборочные на **ASUS**, а за неделю до этого едет в Москву. A-Gaming получают в свое распоряжение квартиру с интернетом, все тот же гостеприимный **4Game** и неделю на то, чтобы ввести нового игрока в курс дела и тактик команды. **b0b** проявил себя как заправский повар и хозяйственный человек — всю неделю он активно готовил ребятам ужин и вел хозяйство.

И вот начинается **ASUS Summer Cup** — час истины для нового состава команды. Нельзя сказать, что все получалось (был даже обидный проигрыш клану **eXplosive** из родного Киева), но хорошее выступление против других команд дало возможность пройти в play-off, где A-Gaming уже ожидали эстонцы из **sYnck**. Очень сильная и опытная команда, постоянно тренирующаяся с западными игроками. Всю ночь A-Gaming решали, каким же образом им лучше построить стратегию, а на утро... легко взяли у **sYnck** две карты, не оставив камня на камне от хваленной обороны прибалтийской команды. Но победа была еще далеко, тем более что следующими на очереди были чемпионы из **Virtus.Pro**.

Описывать эту встречу не имеет смысла — ее надо было видеть. По напряжению и красоте это была одна из самых красивых игр на нашей памяти. Эмоции били ключом, «виртуса» то перехватывали инициативу, то упускали ее. Три карты дичайшего экшена! Все решилось в дополнительных раундах, где A-Gaming показали высочайший уровень собранности и воли к победе. Как результат — победа. Второй раз подряд в полуфинале **ASUS**, в труднейшей битве.

А дальше... Дальше были **pro100**. Финал, который игрался в полвторого ночи. Обе команды были уже уставшие и обессиленные. Бойцы A-Gaming были настолько вымотаны игрой с **Virtus.Pro**, что на своих извечных соперников из Харькова просто не осталось запала — отсюда и второе место. Почетное, но все же обидное.

Однако впереди еще масса свершений и идей, обновленный состав и огромное желание играть и выигрывать. Пожелаем удачи ребятам и скажем спасибо за то, что дарят нам такие красивые игры. А также не забудем про замечательных людей из клуба **4Game**, которые очень помогли команде создать оптимальный настрой перед крупными турнирами и организовали тренировочный процесс. Кстати, уже скоро мы анонсируем несколько совместных акций с этим клубом, в которых вы сможете всецело поучаствовать. ■



■ Финал WCG Украины. На сцене — расстроенные игроки A-Gaming.



■ b0b, новый игрок A-Gaming.



■ Разгар первого игрового дня ASUS Summer. Обсуждение тактик.



■ Miu и KvarTurka, главная болельщица команды на ASUS Open, да и вообще!

КОДЕКС

5 235

Ведущий рубрики: Алексей Моисеев

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды встраиваются в игру самими разработчиками. Обычно они набираются либо в консоли (которая вызывается специальной клавишей, чаще всего ~), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, читы к американскому изданию могут не подходить к русской версии.

FlatOut 2



Коды вводятся вместо имени профиля. Если код напечатан правильно, он исчезнет из строки ввода, после чего вы сможете напечатать любое имя или другой код.

GIVEPIX — все машины и \$1 000 000 на счету;
GIVEALL — все трассы;
RUTTO — Pimpster;
WOTKINS — Flatmobile;
RAIDERS — грузовик мороженого;
GIEVCARPLZ — школьный автобус;
KALJAKOPPA — ракета.

Heroes of Might and Magic 5



Зайдите в <каталог игры>\profiles\ и отыщите там файл **autoexec.cfg**. Сделайте резервную копию (на всякий случай), а затем открывайте его в «Блокноте». В конце файла добавьте такую строчку: **setvar dev_console_password = schwinges-todes**. Сохраняйте файл и запускайте игру. Вызывайте консоль клавишей ~ (тильда) и вводите:

add_skill X — добавить скилл **X** выбранному герою. **X** в данном случае — либо номер, либо название скилла. Названия способностей и их номера можно найти в <каталог игры>\data\data.pak\scripts\advmap-startup.lua. Для распаковки файла с расширением **PAK** пользуйтесь любым приличным архиватором — например, **WinZip** или **WinRAR**. Запаковывать обратно файлы необязательно. Отображаться будут только первые шесть скиллов, но можно добавить и больше

add_army town X, Y — заполнить все слоты героя существами расы **X**. Параметр **Y** может быть равен либо 1, либо 0. Он указывает, заполнять слоты усовершенствованными (1) или обычными (0) юнитами. Параметр **X** — номер расы: **HEAVEN** — 0, **PRESERVE** — 1, **ACADEMY** — 2, **DUNGEON** — 3, **NECRO** — 4, **INFERNO** — 5.

add_all_spells — дает все заклинания выбранному герою;

set_hero_luck_morale X, Y — изменяет базовые значения удачи и морали героя; **X** — удача, **Y** — мораль;

show_player_money X — показывает количество золота у игрока под номером **X**;

show_hero_mp — показывает подробную информацию об очках движения выбранного героя;

add_exp X — добавляет выбранному герою **X** очков опыта;

clear_money — сбрасывает количество всех ресурсов на 0;

add_gold X — дает **X** золотых монет;

add_money X — дает **X** единиц всех ресурсов, кроме золота. Золота же дается в тысячу раз больше.

Paws & Claws Pet Vet



Коды вводятся прямо во время игры:

momo — максимум денег;

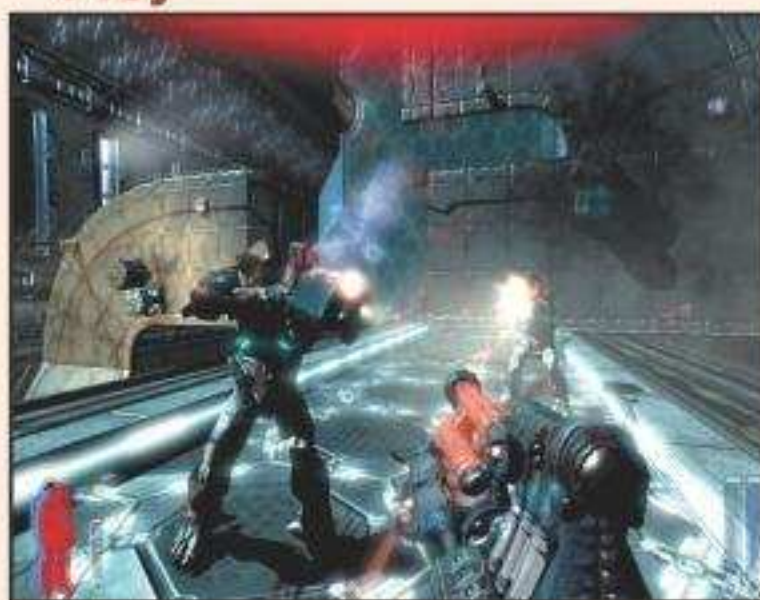
droopy — бесконечные деньги;

all buildings — все постройки;

money — почти то же самое, что **droopy**;

kayoo — не надо проходить академию.

Prey



Один код в дополнение к уже опубликованному в прошлом номере.

Консоль вызывается одновременным нажатием **Ctrl + Alt + ~** (тильда).

noclip — прохождение сквозь стены.

Rush for Berlin



Нажмите **Enter** и наберите:

iamchucknorris — пропуск уровня;

chucknorris — убийство выбранного юнита;

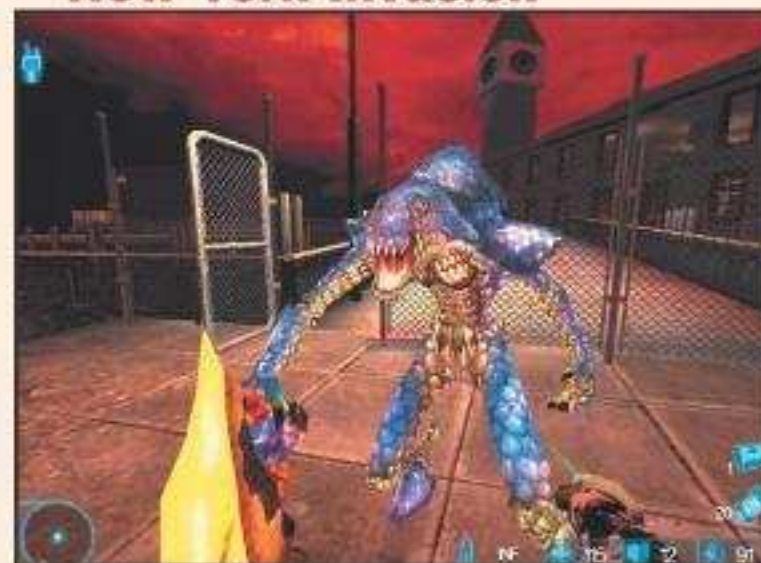
lethimbechucknorris — повесить уровень юнита;

openforchucknorris — открыть все кампании и миссии;

tobechucknorris — бессмертие;

gimmechucknorris — бесконечные ресурсы.

TerraWars: New York Invasion



Нажмите клавишу **T** и набирайте коды:

god — бессмертие;

notarget — невидимость;

armor — максимум брони;

health — максимум здоровья;

ammo — боеприпасы;

guns — все пушки.

The Movies: Stunts & Effects



Вызовите консоль клавишей **Enter** и печатайте коды. Подтверждением правильности набора будет надпись **Cheat Active**.

all clothing — все костюмы;

awards — ваши фильмы всегда выигрывают.

ют все награды;

biged — самый большой участок земли;

byebye — конкуренты тихонько отходят в мир иной;

kmt — бесконечные деньги;

moviemo — открыто все, что только можно открыть;

no hurt — каскадеры не калечатся при выполнении трюков;

noway — мечта любого режиссера: актеры работают задаром;

setset — все декорации.

The Ship



Во время игры давите на ~ (тильду) и вбивайте:
sv_cheats 1 — активирует режим читов;
noclip — прохождение сквозь стены;
god — неуязвимость.

WarPath



Коды вводятся в меню читов.

IMALAZYBEEOTCH — разблокирует все миссии одиночной игры;

F3ARM3 — бессмертие;

ALLAMO — максимум боеприпасов;

MYLOCATION — показывает ваши координаты;

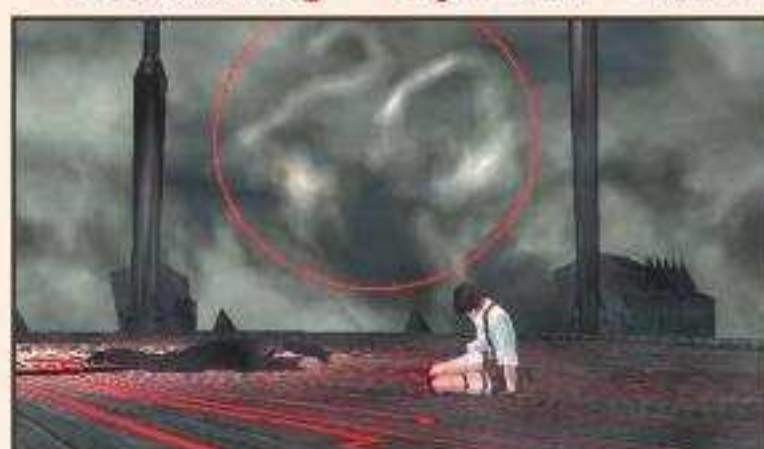
Win — победа в матче;

Lose — поражение.

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игры и программы они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «пасхальные яйца».

Devil May Cry 3: Dante's Awakening — Special Edition



В роликах, предваряющих каждый уровень, всегда запрятан порядковый номер миссии. Вот где их надо искать: 1 — на крышке пиццы, 2 — стенд около агентства Данте, 3 — сгоревшие враги, 4 — разорванный флаг, 5 — след крови Blood-Goyle, 6 — след от взрыва ракеты, 7 — след крови Данте, 8 — на луне, 9 — на гильзе, 10 — кровь на книге, 11 — кровь на полу, 12 — штукovina, на которой крутится Джестер, 13 — на стенке за Вергилием, 14 — на стенке ямы, куда свалился Вергилий, 15 — куст около двери, 16 — огонь из пистолетов Данте, 17 — обломки стены башни, 18 — на пролетающей газете, 19 — на колонне в библиотеке, 20 — на небе. Полную подборку скриншотов ищите на диске в разделе «КОДЕКС» (slayer_fs@mail.ru).

FlatOut 2



Выберите трюк Sky Jump. Когда доедете до третьего или четвертого ряда бочек, отправляйте тело водителя в полет по максимально крутой траектории (градусов 80). На вершине одной из бетонных вышек вы увидите здоровенный стул, горшок с цветком, кровать, а на кровати — желтую резиновую уточку (Денис Ухов).

Half-Life 2: Episode One



Многие проходят игры просто из спортивного интереса — и зря. Ведь если копнуть чуть глубже, то можно обнаружить много интересного. Взять хотя бы **Half-Life 2: Episode One**: в папке с игрой есть множество неиспользуемых текстур и моделей. О модели мини-страйдера уже упоминалось в позапрошлом номере, но тут есть кое-что еще. Например, торс быстрого зомби. В игре вы его наверняка не видели. Хотите посмотреть и поиграть с ним? Пожалуйста, только введите в консоли (вызывается клавишей ~) **npc_create npc_fastzombie_torso**.

Есть в Episode One и скрытое оружие, не попавшее в финальную версию. Наберите в консоли **hopwire_vortex 1**, затем **give weapon_hopwire** и получите что-то вроде генератора черных дыр: в них будет засасывать всех врагов и окружающие предметы (не вздумайте встать рядом).

Внутри игровых архивов можно обнаружить «кровать» для солдата Альянса и много текстур, так и не использованных в игре, а также

анимацию главных персонажей. Аликс, скажем, умеет кататься на багги и одновременно стрелять из пистолета. В общем, ищите на здоровье — в Episode One спрятано еще много любопытных вещей (Влад Периных).

Prey



На самом деле игра не заканчивается разговором с дедушкой и Джен. После окончания титров будет продолжение банкета с прямым намеком на сиквел. В общем, возьмите за правило досматривать титры до конца — узнаете много интересного (www.od-pointer@mail.ru).



Будучи на уровне «Комплекс» в пространственной аномалии, сверните на первом перекрестке от входа налево, на втором — направо, третий пройдите прямо, затем — налево, а на четвертой развилке снова поверните налево. Вы увидите зеркало и переключатель на уровне груди. Пролезайте под переключателем — зеркало откроется, а за ним будет комнатка со страшной рожей на стене. Когда вы к ней подойдете, зазвучит странная музыка и рожа скажет «Смотри!» голосом Матери (samolet90@rambler.ru).

The Sims 2



В любом городе среди камней для украшения района есть голова Уилла Райта (hart-breaker@yandex.ru).

The Elder Scrolls 4: Oblivion

У скал «Клыки пантеры», под мостом, находится труп тролля-самоубийцы вместе с любопытной предсмертной запиской, разъясняющей



причины его поступка. Похоже, не только людям присущи душевные терзания (3dmaxer@mail.ru).

В тылу врага



После установки патча 1.1 появляется возможность брать в рюкзак кур и пользоваться ими как метательными снарядами. Толку от этого мало, зато сколько веселья и перьев (antao@rambler.ru)!

Космические рейнджеры 2: Доминаторы

Все, кто играл в «Космических рейнджеров 2», наверняка помнят начальный ролик игры. Пирата-пеленга там называют Йцукен. А теперь посмотрите на верхний ряд буквенной клавиатуры. По всей видимости, разработчики не особо заморачивались придумыванием имен для своих героев (vv_kuzmin@mail.ru).

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Хинты — это баги и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно заковыристое место, быстрее обычного заполнить самое крутое оружие и т. д.

Devil May Cry 3: Dante's Awakening — Special Edition

Если вы не можете убить босса (не хватает денег на «лечилки»), сохранитесь перед битвой с ним и выходите из игры. Загрузите только что сделанное сохранение. Уровень начнется заново, но при этом вы не потеряете уже заработанные очки, да еще и наберете новых, убивая тех же монстров. Теперь перед битвой с боссом закупитесь необходимыми предметами — и в бой (Артем Овчинников)!

FlatOut 2

Отличный способ заработать: во время «Заезда» (в локализации от «Буки» «Заездом» называется гонка по скоростному треку) развернитесь на 180 градусов и ежайте в обратную сторону, врезааясь в машины соперников лоб в лоб на бешеной скорости. Пусть вы не займете призовое место, зато заработаете денег в несколько раз больше, чем если бы вы пришли первым (Андрей Чегодаев).

The Elder Scrolls 4: Oblivion

При использовании заклинания «Хамелеон», даже если навык прокачан на 100%, враги и прохожие продолжают вас видеть. Но если дополнительно надеть какой-нибудь предмет, дающий эффект «Хамелеона», вы становитесь полностью невидимым и можете делать все что угодно, не теряя при этом заклинания (в отличие от заклинания «Невидимость», которое исчезает после любого действия).



ствия). Короче говоря, для достижения полной невидимости эффект «Хамелеона» должен перевалить за 100%. Это позволит вам убивать врагов и заниматься воровством, не встречая никакого сопротивления. На первом скриншоте эффект «Хамелеона» составляет 100%, на втором — 120% (заклинание «Хамелеон» — 100%, плюс кольцо с эффектом «Хамелеона» — еще 20%) (avator666@mail.ru).

The Sims 2: Open for Business

В The Sims 2: Open for Business есть способ легко заработать много денег. Открывайте бизнес, покупайте машинку для продажи билетов и устанавливайте на один билет любую цену (скажем, 99 999). Теперь ждите репортеров. В своем стремлении написать хорошую статью они готовы тратить любые деньги на билет (Citrus65@mail.ru).

НАШИ ПРИЗЫ

Все читатели, чьи пасхалки и хинты попали на окрестные страницы, получают в подарок локализованную версию игры **Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth**, которая в России издается фирмой 1C. Если вы попали в их число, напишите по адресу winner@igromania.ru или просто позвоните в редакцию.

КОДЕКС НА DVD

Читерские программы: CheMax

(русская и английская версии, содержат в себе коды для огромного количества игр, а также ссылки на трейнеры и прохождения), **ArtMoney** (необходима для применения шестнадцатеричных кодов), **Trainer Creation Kit** (программа для создания собственных трейнеров).

Dragon Unpacker и Resource Hacker (пригодятся для извлечения игровых ресурсов).

Сохранения: Darkstar One, Fallen Lords: Condemnation, The Godfather, Time to Ride: Saddles and Stables.

Трейнеры: Cars: The Videogame, CivCity: Rome, Devil May Cry 3: Dante's Awakening — Special Edition, Dungeon Siege 2: Broken World, Fallen Lords: Condemnation, FlatOut 2, Reservoir Dogs, Rise of Nations: Rise of Legends, Rome: Total War — Alexander, Titan Quest, «Казачи 2: Битва за Европу».

Кроме того, на нашем диске вы найдете огромную базу всех кодов, когда-либо публиковавшихся в «Игромании».

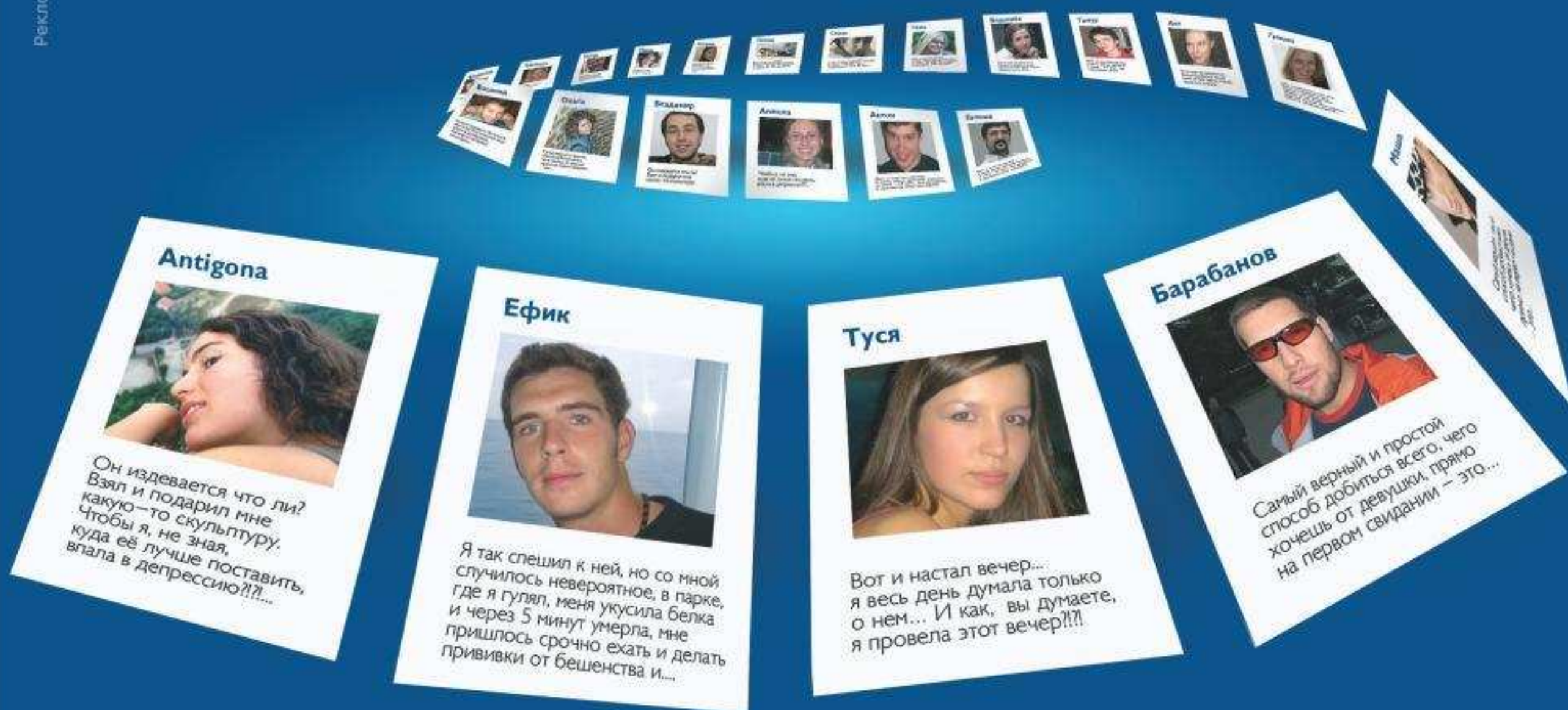
Как попасть на страницы нашей рубрики

Если вам известен какой-либо секрет, пасхалка или хинт из популярной игры, пришлите нам его описание. Дайте как можно более точное и понятное описание, снимите скриншоты (в хорошем качестве — хотя бы 800x600 в BMP или JPEG с минимальным сжатием), на которых ясно видно, в чем заключается секрет (если на картинке это продемонстрировать нельзя, так уж и быть, не снимайте), запакуйте их архиватором RAR и отправляйте нам. Для снятия скриншотов удобнее всего использовать программу **Fraps**, ее всегда можно найти на наших дисках в разделе «Софт» → Игроманский стандарт. Если у вас хорошая связь, шлите в нежатом виде — так нам будет проще перебирать ваши письма. Описание лучше давать непосредственно в теле письма. Пасхалки шлите по адресу kodex@igromania.ru, хинты — trick@igromania.ru. К письму также можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную пасхалку (только не присылайте ролики весом более 10—15 Мб), и savegame, сделанный в том самом месте, где находится описываемая вами пасхалка. В описаниях пасхалок и хинтов указывайте только оригинальные английские названия уровней, оригинальные имена персонажей (или те, что используются в официальной локализации) и так далее.

Если пасхалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их на страницах «КОДЕКСА» и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала. Только, пожалуйста, пишите свои настоящие имена. Если укажете свой ник или только имя без фамилии (да, такое часто бывает), нам придется опубликовать ваш e-mail — чтобы вы хотя бы узнали о своем выигрыше. Публикация же e-mail — это риск попасть в списки спамеров.

Еще одно «пожалуйста»: не присылайте одно и то же письмо несколько раз. Не надо отправлять по 6—8 (а иногда даже 10—15) дубликатов одного и того же письма — так вы только снижаете свои шансы попасть на эти страницы.

Если же ваша пасхалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите об этом по адресам winner@igromania.ru или info@igromania.ru.



Хочешь узнать продолжение? Познакомиться с автором, возразить или дать полезный совет?

Что такое «блоги»?

«Блог» — это онлайн дневник, который может вести каждый пользователь сети Интернет. Автор блога может решать, кто имеет возможность читать и комментировать его записи — все пользователи Интернет, ограниченный круг друзей или только он сам.

Пользователи блогов могут читать дневники друг друга, оставлять комментарии, спорить между собой, знакомиться, общаться, создавать сообщества по интересам.

Блоги — это новая реальность, где ты можешь встретить человека, с которым никогда бы не познакомились в обычной жизни.

Блоги — это новое медиа, из которого можно оперативно узнать интересные новости прямо от очевидцев.

Блоги — это огромное пространство для самовыражения, где ты можешь сам решать, кто станет твоей аудиторией.

Блоги — это новый модный способ общения.

Присоединяйся! ;)

**Заходи на blog.mail.ru,
читай чужие блоги и
комментируй!**

**Создай свой блог и
расскажи миру о себе
и о том, что ты думаешь!**



БЛОГИ@mail.ru®

Пиши, общайся, комментируй!

<http://blog.mail.ru/>

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА
ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР



Dungeons & Dragons

Главное D&D-событие этого месяца, как ни странно, связано не с деятельностью производителя игры, компании **Wizards of the Coast**, а с российским издательским рынком. Наконец-то напечатано «Руководство игрока» (двухтысячным тиражом), то есть Player's Handbook — первая русскоязычная книга правил для самой популярной RPG в мире. Перевод и выпуск пилотного D&D-руководства занял четыре года, а задержка выхода объясняется внутренними проблемами в издательстве «АСТ». Однако теперь русская версия D&D поступила в продажу. Увесистый томик, на обложке которого красуются слова «Подземелья и драконы», можно найти в книжных магазинах по цене от 800 до 900 рублей.

О возможном издании на русском языке второй и третьей книг основных правил («Руководство масте-

ра» и «Книга монстров») пока мало известно. «АСТ» планирует выпустить их в начале 2007 года, но стоит ли верить издательству, обещавшему напечатать «Руководство игрока» в течение 2003 года?

Англоязычные D&D могут похвастаться гораздо более частыми пополнениями линейки продуктов. В сентябре свет увидела книга **Dragon Magic**, посвященная, как это следует из названия, волшебным возможностям фэнтезийных рептилий. Это руководство содержит новые престиж-классы, навыки, магические вещи и, естественно,

заклинания. Кроме того, в книге представлен новый базовый класс — адепт драконьего огня. Персонаж этого класса получает драконье дыхание и другие особенности, свойственные летающим монстрам. 160-страничное руководство оценено в \$30.

Линейка книг о мире Эберрон увеличилась с изданием религиозного талмуда **Faiths of Eberron**, рассказывающего о верованиях этого мира. В дополнении описаны как широко распространенные религии вроде Серебряного Пламени, так и редкие сектантские движения с горсткой приверженцев. Полезная для любого эберроновского жреца (или борца с сектантами) книжка насчитывает 160 страниц и предлагается за те же \$30.

После крупнейшего на планете слета любителей настольных игр на фестивале **GenCon** летом этого года во Всемирной паутине начали распространяться слухи о разработке 4-ой редакции Dungeons & Dragons. Источники, претендующие на достоверность, сообщают о планах Wizards of the Coast выпустить «четверку» едва ли не в конце 2007 года. Вряд ли можно считать эти слухи сенсационными: раз было до этого три «номерных» редакции, то логично ждать и следующую. Однако никто не думал, что цифра «4» после аббревиатуры D&D появится так скоро. Впрочем, Wizards of the Coast пока хранит молчание. Но с чем это связано? С тем, что слухи абсурдны или с необходимостью распродать залежи книг 3.5-ой редакции до официального анонса четвертой?

Vs. System

В конце лета стартовал шестой полноценный сет ККИ **Marvel**, основанный на универсальном движке Vs. System. Расширение называется **Heralds of Galactus** и посвящено борьбе всех комиксовых супергероев Marvel против мегазлодея Галактуса, пожирателя невинных планет. Пока положительные и отрицательные персонажи с Земли разбираются со своими мелкими проблемами, на них надвигается угроза уничтожения, первым признаком которого стали Провозвестники Галактуса.

Основные команды 220-карточного сета — **Heralds of Galactus**, **Kree**, **Inhumans**, **Doom**, **Infinity Watch**, **Skrull**. Среди героев, по-



мимо Галактуса и его прислужников, засветились персонажи «Людей Икс», «Фантастической четверки» и других популярных комикс-сериалов. В игровую механику массово вернулись Cosmic-свойства, у локаций появилась новая способность **Terraform**, а у персонажей — **Press**. Карты нового расширения довольно сильны и, несомненно, окажут значительное влияние на метагейм игры. Российский пререлиз «Провозвестников Галактуса» прошел 26 августа.

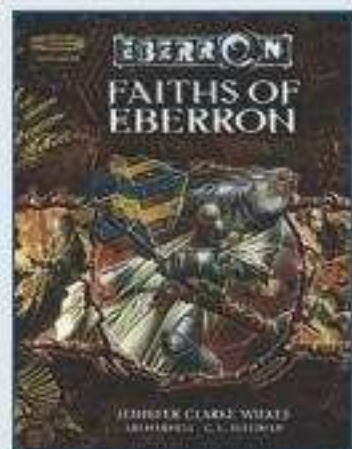
Magic: The Gathering

Сезон национальных чемпионатов все еще в самом разгаре. Германия и Канада определили в этом месяце своих чемпионов. Среди немцев лучшим стал Максимилиан Брайт (колода **Ninja-Erayo**), сразивший в финале Амиля Тененбаума (**Magnivore**). В Канаде победил Гийом Карден (**Heartbeat**), одолевший в финале Майка Васовского (**UG Snakes**).

Кроме того, состоялся гран-при Хиросимы в забавном формате **Ravnica/Coldsnap Limited**, где первый день правит бал «**Равника**», а второй — «**Стужа**». Первое место досталось Шухеи Накамуре, победившему Андре Коимбру. Также в топ-8 засветились Такахио Судзуки и Жюльен Нуттен.

Тем временем в России, Белоруссии и на Украине приближаются собственные национальные чемпионаты: 16—17 сентября в Москве, 3 сентября в Минске и 9—10 сентября в Киеве. В этом году, помимо обычных призов, национальные команды ожидает оплаченная поездка в Париж на чемпионат мира. В следующем номере ждите подробного отчета об этих турнирах.

Сетевая магия процветает. В августе в **Magic Online** вышел **Coldsnap**, даже без особых глюков. По выходным продолжается серия турниров с четырехкратным призовым фондом. А в ближайшее время ожидается запуск бета-версии **Magic Online 3.0**. Кроме того, на горизонте маячит старенький сет **Weatherlight** (третий сет **Mirage**-блока) и новый магический сет **Timespiral**, выходящий в сентябре.



6-ая международная выставка-форум
«ИнфоКом 2006» - инфокоммуникации России - XXI век
при поддержке Министерства информационных технологий и связи РФ



Молодежный Фестиваль «Цифровой Мир 2006»

18-21 октября 2006 года
Москва, МВЦ «Крокус Экспо»



Программа Фестиваля:

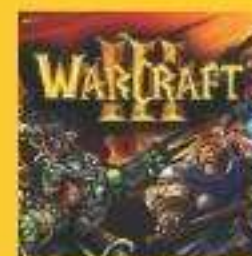
**Первый Он-лайн Кубок России по компьютерным играм
с участием всех площадок выставки «ИнфоКом-2006»**



FIFA 2006



Need For Speed Most Wanted



WarCraft 3: The Frozen Throne

**Открытый турнир по Интернет Трейдингу
«i-trading e-cup-2006» среди молодежи и студентов**

**Турнир по компьютерному многоборью
«IT students e-cup-2006» среди школьных команд**

Дисциплины:

- Сборка компьютера на время
- Создание локальной сети (с выходом в Интернет) на время
- Создание тематической Интернет страницы на заданную тему
- Поиск информации в Интернет на время
- Соревнования по компьютерным играм
- Конкурс «Лучшая фото галерея»
- Турнир по Интернет Трейдингу
- Конкурс «Лучший фильм»

**Интерактивная программа для посетителей выставки
Игровой Фестиваль «Цифровой Маршрут» (с участием партнеров Фестиваля)**

Организаторы: ООО «Рестэк-ИКТ», РСМ, РОФ «Фонд развития игровых технологий и киберспорта»

Устроитель Фестиваля: РОФ «Фонд развития игровых технологий и киберспорта»,

Официальные партнеры: ViewSonik, SD™, Скай Линк, FIBO Group, Ltd, CBS-Group, SIPNET, Альпина Бизнес Букс

Информационные партнеры: Страна Игр, РСИгры, Хакер, Железо, Компьютерра, Домашний компьютер, Game.exe, Мир ПК, Computer Bild, Игромания, Mobi, Upgrade, PC-Gamer, Play, TotalFilm, PlayStation Magazine, Hi-Fi.Ru, Hardnsoft, Фотодело, Подводная лодка, Акция, Яндекс, Две точки, Сачок.ру.



КАНДАМИР. ПОСЕЛЕНЦЫ

■ Жанр: Настольно-печатная игра ■ Производитель: «Звезда» ■ Сайт: zvezda.org.ru ■ Количество игроков: 2—4
■ Длительность партии: 1,5—2 часа ■ Язык игры: русский

Ни для кого из читателей нашей рубрики не секрет, что компьютерные игры (прежде всего стратегии и RPG) заимствовали многие свои правила у настолок. В последние годы «культурный обмен» идет в обоих направлениях — как в виде прямых адаптаций (компьютерный **Warhammer**, настольный **DOOM**), так и на более глубоком уровне. Вот и «Кандамир», новая игра легендарного Клауса Тойбера, создателя всемирно известных «Колонизаторов», щеголяет целым набором приемов, характерных для компьютерных RPG.

Действие «Кандамира» происходит на таинственном острове Катан, который на стратегическом уровне мы осваивали в «Колонизаторах». Теперь настало время спуститься с небес на землю и побывать в шкуре обычного островитянина. Хотя нет, не совсем обычного: согласно предыстории, наших героев вынесло на берег Катана после кораблекрушения, и теперь им предстоит доказать свое право жить среди аборигенов. Чтобы убедить поселенцев принять чужака в свое сообщество, игрокам предстоит выполнить целый ряд просьб местных крестьян. Тот, кто в этом больше всего преуспеет, станет победителем игры.

Перво-наперво посмотрим на персонажей поближе. С точки зрения игровой статистики героев четыре, но каждый существует в женском и мужском вариантах — никакой дискриминации по половому признаку. У всех персонажей есть четыре черты харак-

тера (до боли знакомые сила, ловкость, боевой навык и обаяние) и две индивидуальные способности. Черты характера выражаются численно, в процессе игры их можно будет прокачать, набрав опыт. Способности же отражают личные преимущества, улучшить их или приобрести новые нельзя. Карточка героя укладывается на картонный поддон, где с помощью жетонов будут отмечаться развитие персонажа, содержимое «рюкзака» и состояние здоровья. Все очень просто: получил опыт — добавляй жетон с «единичкой» к той черте характера, которую хочешь улучшить. Нашел снаряжение — увеличивай параметр на двойку. Потерял здоровье — двигай жетон по счетчику жизни. Та же компьютерная RPG, только вручную.

Теперь о месте действия. Оно представляет собой клетчатую карту, по которой перед началом игры надо разложить шестиугольные карточки цели. На их обороте нарисовано то, что приобретет добравшийся до соответствующей клетки персонаж. Это могут быть материалы (дерево, железо, шкурки), опыт, животные, снаряжение. Прежде чем отправиться в путь, мы подглядываем две любые карточки цели и выбираем, куда пойдем. Двигаться можно по вертикали и горизонтали. Перед каждым шагом своего персонажа игрок тянет карту из колоды путешествий, смотрит, что ожидает его в каждом из четырех возможных направлений, и только потом решает, куда именно ему сейчас двигаться. На пути может встретиться дикий зверь, ингредиент (мед, травы, грибы) или даже небольшое приключение (для них отведена еще одна колода карт). Таким образом, мы прыгаем с клетки на клетку, пока — пусть даже кружным путем — не доберемся до цели. Тогда мы получаем все причитающееся нам и возвращаемся в стартовую точку — деревню.

В поселении, как мы помним, ожидают крестьяне со своими просьбами. Кому-то нужны животные, кому-то — предметы, которые мы можем смастерить из найденных материалов. Ингредиенты пригодятся нам самим: из них изготавливается три вида напитков, приносящих плюсы вашему персонажу или минусы противникам. За каждую помощь крестьянам мы получаем одно призовое очко. Тот, кто первым наберет десять очков, признается самым полезным для деревни и может почивать на лаврах.

Как и все настолки «катанской» серии, «Кандамир» — семейная игра с минимально возможным возрастным рейтингом (хотя без умения читать и считать здесь делать нечего). Самая жестокая сцена в игре — схватка с медведем, а умереть тут попросту невозможно. Даже уйдя в минуса,



персонаж может пропустить один ход и полностью вылечиться. Подобная «беззубость» делает «Кандамир» совершенно непригодным для поклонников **Diablo** или **Oblivion**, однако именно благодаря ей излишне заботливые родители будут спокойны за своих чад, не в меру увлекшихся этой игрой. Другая целевая аудитория «Кандамира» — начинающие разработчики настолок: из игры можно почерпнуть целый ряд интересных технических решений. В целом же, если вам интересно посмотреть, как выглядит «коробочная» настольная RPG, и не пугает отсутствие экшена и драйва, то на «Кандамир» стоит обратить хоть немного внимания.

Петр Тюленев

На диске в разделе «Вне компьютера»

1. **Dungeons & Dragons.** Дополнение для книги Player's Handbook II.
2. **World of Warcraft.** Правила коллекционной карточной игры.
3. **Axis & Allies Europe.** Правила и обновления для настольного варгейма.
4. **Drakon.** Правила настольной стратегии.
5. **Promethean: The Created.** Новая ролевая игра во вселенной Мира Тьмы.
6. **Vs. System.** Правила коллекционной карточной игры и карты двух сетов.
7. **Magic: The Gathering.** База карт Oracle, турнирные правила DCI, разъяснения и комментарии от Стивена д'Анджело, лучшие колоды мира, полные официальные правила и спойлеры, русские правила игры.

Геймплей	★★★★★★★ (7)
Игровой мир	★★★★★★★ (7)
Художественный дизайн	★★★★★★★ (7)
Качество изготовления	★★★★★★★ (8)
Оригинальность	★★★★★★★ (9)
РЕЙТИНГ «МАНИИ»: ★★★★★★★★ 8	



Карты путешествий покажут, что ожидает героя в каждом из направлений.

Касса,
машинист,
дежурный
по эскалатору –
справок не дают,
все вопросы
к Яндексу.

www.yandex.ru

РЕКЛАМА

**СТАРПОМ МАКАРЕНКОFF**

Ахтунг, дорогие товарищи! Новый выпуск «Почты», продравшись сквозь осенние дожди и слякоть, аккуратно сняв тапочки, входит в гавань. Начинаем бурно рукоплескать и заискивающе заглядывать в кингстоны.

Лето коварно улизнуло от нас, оставив хорошее настроение в душе, темный загар на теле и громадьё планов в хитросплетениях извилин головного мозга. Настроение будем сохранять, загар смывать в душе, а планы оперативно реализовывать в рамках журнала. Всех, кто отдохнул, поздравляю, а тех, кто вдруг еще не успел, дружественными пинками отправляю куда-нибудь на юга. Там еще тепло, и за пару недель вполне можно замаскироваться под папуаса.

Перелистал с десятков выпусков «Почты» и понял, что во вступительном слове ни разу не воспользовался стандартной схемой написания вступлений — не анонсировал то, о чем будет рассказано ниже по тексту. Отчего бы не прибегнуть к методу прямо сейчас? Для разогрева и общего оживления провернем мероприятие в духе бульварной «желтой» прессы. В гротеске и с фанфарами.

Итак, сегодня в выпуске... Тра-та-та-та! Коварные трансвеститы оккупируют онлайн: жуткие волосатые самцы маскируются под пышногрудых брюнеток и разводят доверчивых геймеров на шмотье. Откровения пострадавшего и практически растленного наспех юноши. Ту-ду-ду-ду! Ожирение — это так просто. В то время как ваши приятели теряют драгоценные килограммы в спортивных залах и на импровизированных беговых дорожках, вы можете наесть центнер-другой, не отходя от монитора. Хотите знать как? Спросите нас! Ты-ды-ды-ды! Домашние животные сбесились! Мерзостные зверушки атакуют компьютеры! Они перегрызают шлейфы и кабели, разбивают процессоры и высасывают оперативную память. Что делать? Как быть? Кто поможет? Читайте в выпуске!

Ля-ля-ля-ля! Ужасающие подробности! Вы хотите сделать «Игроманию 2» и стать супер-мега-крутым автором, о котором узнает весь мир, два бомжа и цивилизация сексуально озабоченных ежей-клептоманов из созвездия Белой Медузы? Не проблема! Спе-

циалисты «Игромании 1», Старпом МакаренкOFF и Светлана Померанцева, прольют свет, распахнут двери и вобьют осиновый кол познания в ваши разгоряченные алчностью кишечные извилины.

Ха-ха-ха-ха! Черви повсюду. Они проникают в ваше жилище через форточки и по канализационным путям. Они забираются под кровать и ночью рассказывают вам страшные истории. Они — зло и правда, ненависть и грусть, позор и вероломство. Черви! Неужели они снова среди нас? Читайте «Почту», и вы все узнаете. А в завершение нашего выпуска — ужасающая в своей гениальности и умопомрачающая своей бесподобностью подборка самых свежих ссылок на ваши домашние интернет-ресурсы!

В таком вот духе. Ну а теперь, когда вы достаточно заинтригованы, приступаем непосредственно к ответам на ваши вопросы.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Ой-ой-ой, после такого приветствия я даже не знаю, что и сказать: слова застревают на уровне голосовых связок. Поэтому просто крепко-крепко обнимаю вас, дорогие читатели, и с превеликой радостью сообщаю, что за лето успела отлично отдохнуть и теперь с новыми силами берусь за свою любимую рубрику журнала. Еще с июля на маленьких желтых стикерах, наклеенных на монитор, висят самые различные идеи, которые можно было бы реализовать в «Почте», и некоторые из них, явно заждавшись, прямо-таки просятся на страницы журнала. Скорее всего, одну из них мы уже в следующем номере реализуем.

Трубить фанфарами и анонсировать письма я не буду, а просто плавно перейду к ответам. Очень ждем от вас столь же интересных писем, как в этом номере.

ПИСЬМО НОМЕРА**ОНЛАЙНОВЫЕ ТРАНСВЕСТИТЫ**

Здравствуй, уважаемые Светлана и Алексей. Онлайн-общество в России переживает настоящий бум. С каждым месяцем, если не днем, появляется все больше людей, желающих освоить просторы World of Warcraft, Guild Wars, Ragnarok Online и менее масштабных онлайн-игр (кстати, упрек в ваш адрес — вы постоянно пишете про масштабные проекты, но забываете про RВЕМ-игры и браузерные проекты, в которые играют миллионы).

Я тоже подсел на эту заразу, редко выдается день, когда я не гоняю персонажа по

просторам «Вовки» или не стращаю темных гномов в «Гильде». Но главным для меня в последнее время становится даже не геймплей (да, он очень важен, но все же), а общение. Думаю, именно благодаря возможности почти живого общения между игроками MMORPG и набирают такую популярность по всему миру (а разве не так?).

Мне 22 года, я не женат, и в играх мне особенно приятно общаться с персонажами, которыми играют представительницы прекрасного пола. Речь даже не о сексуальности (хотя и о ней, конечно, тоже), а просто о том, что мне значительно приятней общаться с игроком-женщиной, чем с вонючим волосатым мужиком или юным пацаном. Вряд ли меня можно в этом упрекнуть, например, нисколько не сомневаюсь, что Светлане приходится значительно больше писем, чем Алексею.

Так вот, уже сколько раз я сталкивался с ситуацией. Начинаю общаться с какой-нибудь дамочкой, играющей, скажем, за магичку или персонажа-бойца, оказываю ей знаки внимания, помогаю ей прокачать перса, делюсь дорогостоящими шмотками, прохожу за нее инстансы (в Guild Wars это называется раннерство), а потом в какой-то момент, когда виртуальные отношения заходят уже довольно далеко, неожиданно выясняется, что под ее личиной скрывается вовсе даже не дама, а самый настоящий мужик или пацан лет пятнадцати.

Когда меня ошарашили таким образом в первый раз, я был в шоке. Позже был осмыслительней, но все равно постоянно натываюсь на персонажей-леди, за которых играют парни. Некоторые нисколько этого не скрывают, а некоторые, наоборот, всячески маскируются. И как, скажите на милость, мне быть? Мягко выражаясь, такие «перцы» буквально разводят других игроков на шмотье и прочие вкусности. Я бы, например, вряд ли стал бы отдавать с трудом заработанные в игре шмотки персонажу-мужчине (если он, конечно, не мой друг или соклановец).

Поговорил со знакомыми, оказалось, что и они не раз сталкивались с такой проблемой. Более того, они сами регулярно играют за женских персонажей и активно имитируют именно женское поведение. Получается, что многие пацаны и мужчины любят маскироваться в онлайн под женщин? Как это понимать? Это такая своеобразная форма онлайн-трансвестизма? Мне, например, никогда в голову не приходило играть за женщину, да еще и имитировать ее поведение.

Не менее интересен вопрос, можно ли как-то определить, кто перед тобой — мужчина или женщина. Понимаю, что банальные ошибки, когда игрок выдает себя, не в счет. Есть ли какие-то тонкие психологические приемчики, позволяющие однозначно определить, кто перед тобой?

Заранее спасибо, надеюсь, мое письмо попадет в журнал. Мне кажется, его вполне можно отнести к категории умных, а ваши ответы будут интересны не только мне, но и большому числу читателей. С наилучшими пожеланиями, Константин Зайцев (г. Москва).

ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На mail@igromania.ru приходят письма самого разного содержания. Иногда предельно интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо В ЖУРНАЛЕ, изучите нижеследующий текст.

— Заголовок письма должен быть написан на русском языке, соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное сообщение, заподозрив, что это спам или вирус. В частности, стопроцентно удаляются письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: **«Вопрос Игро-мании: Мне надоели компьютерные игры!»** (слово «Игромания» гарантирует, что ваше письмо не спам) или просто **«Игры и их влияние на психику»** (из контекста понятно, что это не спам).

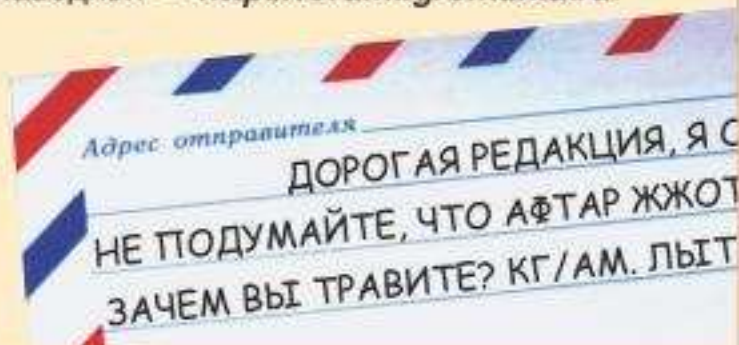
— Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого щупальца осьминога с планеты Шелезяка значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх. Но да-

же если вы придумали очень интересную, на ваш взгляд, тему, пролистайте 3-4 последних номера журнала и убедитесь, что вопрос еще не обсуждался в «Почте».

— Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 и не более 2000 символов. Ограничение условно. Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатаем и ее. Вот только сложно это. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться в журнале из-за объема. Хотя опять же возможны исключения.

— Если вы хотите опубликовать рассказ на нашем диске, в теме письма обязательно укажите **«Рассказ читателя»**.

— **Форум «Почта журнала».** На игроманском форуме в постоянном режиме работает ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и неопубликованные в номере письма. Там же можно задать вопрос Светлане и Старпому. Адрес прямой наводкой — <http://forum.igromania.ru>.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
(ЧИТАЛ ЗВЕРСКИЕ НАВУЧЕНИЯ)

Достаю из кармана пинцет, тщательно прицеливаюсь и хватаю браншами за веки. Широко развожу их в стороны. Иными словами, открываю вам глаза. Ученых, в частности врачей и в особенности психологов, давно волнует вопрос сексуального самоопределения в онлайне. Бывало, какой-нибудь подросток возьмет да и подвесит на сайте знакомств анкету от лица какой-нибудь мега-красотки (фотографию, разумеется, он берет с порносайта) и долго водит за нос налетевших, как мотыльки на огонек, самцов, а затем прилюдно «раскрывается». Мол, никакая я не гипер-блондинка с ногами до ушей, а обычный Вася Суходрищев с Покровки.

Случается и иначе. Выдаст пацан или вполне взрослый самец себя за девчонку, назначит свидание сразу нескольким потенциальным обожателям, придет на встречу. Они все при галстуках, с цветами, а он в потной футболке, небрит и шаловливо так глазами поигрывает. Или не поигрывает, а спрячется где-нибудь и наблюдает, как пришедшие на свидание никого не дождалось. Типа прикольно?

Среди геймеров статистика тоже не раз собиралась. Цифры разнятся, но по информации Итатского института высшей нервной деятельности человека в различных MMORPG более 60% мужчин играют за женских персонажей. Из них чуть больше половины, то есть 30% от общего числа самцов-геймеров, активно имитируют женское поведение. Чтобы никто не догадался. О как!

Среди женщин-геймеров ничего похожего не наблюдается. Менее 1% леди-игроков замечали за собой склонность имитировать поведение мужчин в многопользовательских

компьютерных играх. Психиатры, разумеется, жутко разволновались. Уж не влияют ли MMORPG на психику подрастающего и уже подросткового поколения? Что это они, в самом деле, под противоположный пол мимикрировать вздумали?

Сделали выборку, пригласили «имитаторов» в кабинет, усадили в мягкое кресло... лампу в лицо, «отвечать только да или нет», ну и далее в том же духе. В общем, провели социальное исследование. Выяснилось, что мужики маскируются под женщин вовсе не потому, что им хочется выманить из других геймеров-мужиков халявный хабар. Она! То есть не в выгоде дело. Тогда, может, им просто нравится видеть женщин-персонажей перед собой. Как же! И это тут ни при чем. Кошмар, схватились за голову доктора, что же вам всем нужно? Неужели вы все скрытые транссексуалы и вас можно прямиком на операционный стол отправлять? Исправлять, так сказать, ошибки природы.

Оказалось — ничего подобного. В жизни такие геймеры вполне себе нормальные мужчины. На девчонок на улице заглядываются, не упускают шанса похватать их за попки, у некоторых семьи. Все чин-чинарем. А маскироваться под женщин их тянет вполне определенное чувство... Интерес! Тяга к недозволенному! Практически все респонденты приводили схожие аналогии. «Ну это как в детстве... Курить нельзя? Так пойду и втихаря накурюсь. Пить нельзя? Так назло родителям напьюсь. А теперь я взрослый, сам себе хозяин и вроде бы все можно. Но вот стать женщиной... М-м-м. Это даже я сам себе разрешить не могу. А в онлайн-игре это как бы дозволяется. Так разве ж можно отказать себе в удовольствии и не попробовать?» В таком вот ключе...

ИГРОМАНИЯ



ПРИШЛА
В КИБЕРСПОРТ!

Новости
Тактики
Демки
Форум



Файлы
Рейтинги
Турниры
Статьи

WWW.A-GAMING.RU

МЕСТО ВСТРЕЧИ
ДЛЯ ВСЕХ, КТО ИГРАЕТ
В ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ
КОМПЬЮТЕРНЫЙ
СПОРТ

ИГРА КЛАССА «А»



Получается, что трансвестизм, транссексуализм и прочая околосексуальная лабуда тут вовсе ни при чем. Волноваться за здоровье геймеров не стоит. Все дело в нарушении запретов, к которому мальчишки всегда тянутся куда активнее девчонок. Ну хочется им сделать то, что запрещают: стекла в бане повыбивать и посмотреть, как голенькие бегают; кляксу в дневнике поставить и посмотреть, что учительница скажет; неприличное слово на заборе написать...

**СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА****(ДАВАЛА БЕСТОЛКОВЫЕ СОВЕТЫ И ХИХИКАЛА)**

Ух, эх вы загнули, товарищ Макаренков. Прямо настоящий научный ликбез для начинающих психоаналитиков и нейрофизиологов. Как говорится, согласиться было бы менее глупо, чем не согласиться, поэтому соглашаюсь, но от себя кое-что замечу: вот если бы я была мужчиной (не приведи господи, конечно), то меня наверняка тянуло бы (судя по исследованию) побыть немного женщиной, пускай и в онлайн. Но даже будучи женщиной, меня часто тянет попробовать что-то новое неизведанное.

Почему игроков мужского пола тянет побыть немного игроком-женщиной? Да просто потому, что этих самых игроков-женщин очень мало. Они даже на Западе пока редкость. А нам, дамам, кем становиться? Игроками-мужчинами, которых и без того завалишь? Неинтересно. А вот был бы, скажем, какой-нибудь третий пол, очень редкий и необычный, я бы обязательно под него замаскировалась, и, уверена, подавляющее большинство девушек-геймеров тоже.

Но поскольку никакого третьего пола нет, мы получаем свою порцию необычности другими методами: создаем нестандартных персонажей, детально отыгрываем их роль (чего, мужчины, кстати, чаще всего не делают), вживаемся в мир игры. Это наш метод получить свою порцию адреналина.

А теперь что касается определения половой принадлежности игрока. Мне думается, что ни один тест не даст стопроцентно верного ответа, однако некие особенности я замечала и готова ими поделиться. Мужчины, которые маскируются под женщин, что называется, слишком уж идеальны. В чем это выражается? Такие персонажи обычно излишне романтизированы, охают и ахают по поводу и без повода. Очень часто на серьезные вопросы отделяются глупым (с их точки зрения интригующим) хихиканьем или бессмыслен-

**РАССКАЗЫ ЧИТАТЕЛЕЙ**

На нашем диске вас ждет постоянная рубрика «Рассказы читателей», в которой мы публикуем рассказы, повести, стихи и эссе, которые вы присылаете в редакцию. Мы размещаем на DVD любые интересные рассказы, но вероятность публикации заметно увеличивается, если произведение каким-либо образом связано с компьютерной тематикой. А уж если оно посвящено играм, то публикация становится практически неизбежной.

ным замечанием, постоянно просят о помощи (с точки зрения мужчины это одно из проявлений женского начала, хотя нам на самом деле попросить о помощи тоже порой непросто — самолюбие задевается).

Кокетство, заигрывание и прочая сексуальная начинка — это уже из области «некачественных подделок». Если видите такое, то с 99-процентной вероятностью перед вами паренек или девчонка-малолетка (хотя к чести малолеток замечу, что и они иногда бывают очень-очень умными). И еще одна интересная особенность: мы, девушки, в отличие от вас, парней, значительно больше используем смайлики. Это тоже какая-то психологическая особенность, но я за ней пристально наблюдала, и проявляется она почти у всех, так что если смайликов очень мало, то перед вами, скорее всего, мужчина. Ах да, еще мужчины очень любят создавать персонажей-женщин с огромными бюстами и широченными бедрами, если, конечно, возможности игры это позволяют.

Лишний раз напомним, что если «имитатор» — человек умный, то при всем желании вы никогда не отличите его поведение от поведения настоящей женщины. Так что все эти заявления, что, мол, кто-то там на раз вычисляет половую принадлежность игрока, — не более чем бахвальство. Начиная играть в Guild Wars, я познакомилась с женщиной, которая выбрала себе воина-монаха (W/Mo). Причем встреча вроде бы была совершенно случайной (дело было в старом Аскалоне). Разговорились, подружались, она стала мне помогать, болтали за жизнь и, кстати, на девчачьи темы, в которых парни обычно мало что понимают. А когда я доросла до 15 уровня, то неожиданно выяснилось, что персонаж принадлежит... Старпому. Он им и играл, а поведение женщины имитировал специально, чтобы надо мной пошутить (ну и помочь заодно).

ПИСЬМО №1**ТРИ ТОЛСТЯКА**

Здравия желаю, работники компьютерно-игрового фронта! Мы с другом недавно

узнали, что если человек проводит за компьютером не менее пяти часов в день, то он может изрядно набрать в весе! Неужели это правда и через несколько лет мы все будем весить килограммов по 150?

С уважением к вам, Matthue STILE.

**СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА****(ТОЛСТЕЛА НА ГЛАЗАХ)**

Когда в одиннадцатом классе я потолстела на четыре килограмма, то была в ужасе. На что только не грешила. И на диету, к которой подружки меня пытались приучить, но так и не приучили (ем что хочу и сколько хочу), и на возраст (это в одиннадцатом классе-то!), и на положение планет, и пятна на солнце. На компьютер, кстати, тоже, ведь гиподинамия, постоянный контакт филенной части со стулом и прочие прелести тоже могут к этому привести.

В ужасе я начала ходить в бассейн и всячески напрягать себя ужасающими плавательными нагрузками. За месяц потеряла 9 килограммов и была уже в ужасе от того, как бы побыстрее потолстеть. После всех этих переживаний окончательно для себя решила, что человек должен весить столько, сколько ему весить комфортно: нормально со здоровьем, организм не против, так весь хоть 150 килограммов. Алексей вот как врач не даст соврать — есть люди, у которых нормальный вес находится где-то в районе заветной «сотни».

Ну а уж если тело начало посылать сигналы о том, что со здоровьем творится беда и надо срочно начинать что-то делать, тут уж действительно надо браться за ум и сбрасывать жировые отложения. Получается, что основная проблема — научиться слушать свой организм. А уж сколько весить, никакого значения не имеет.

**АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ****(БЕСИЛСЯ С ЖИРУ)**

Информацию по поводу ста килограммов подтверждаю. Есть индивиды, причем без всяких гормональных нарушений, нормальный вес которых в районе сотни. Выглядят толсто, но живут долго. Потому что для них такой вес — идеал.

В целом же гиподинамия от сидения за компьютером редко приводит к чему-то хорошему. Потому каждый час встаем (чтобы давление в большом круге не повышалось), ручками в воздухе сучим (чтобы тромбоза верхней поллой вены не было), глазками вращаем (чтобы сетчатка не отслоилась), ножками дрыгаем (чтобы геморрой размером с кулак не вырос). И тогда все будет в полном порядке, без осложнений.

ПИСЬМО №2**БРАТЯ НАШИ МЕНЬШИЕ**

Здравствуйтесь, превеликоуважаемые Светлана и Старпом! На днях решил пере-



Залихватский баскетбол в мире Half-Life 2 от читателя Div.



Меткий боулинг все в том же Half-Life 2 все от того же Div.

брать складирование стратегических запасов «Мании» и, пролистывая почту, (Геймерскую и вашу) с удивлением отметил, что разговоры были о наркотиках, девушках, старшем поколении игроков, но ни одного о братьях наших меньших! А ведь зверушки не хуже хардкорных геймеров рубают в «Контру», «Сан-Андреас» и иже с ними. Я нисколько не шучу! У моего знакомого котяра научилась самостоятельно врубать компьютер и даже мышкой водит, включая попадающие программы!

Ну и черт бы с ним, но животное реально начинает отнимать мышку во время сетевых баталий и даже иногда только ей известным способом убивает противников. Не за горами животные-терминаторы и кошачьи турниры по Counter-Strike! А вы говорите, девушки...

Ваш постоянный читатель LSDsigma.



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(НЕЖНО ПОЧЕСЫВАЛА ЗА УШКОМ)

Несколько месяцев назад я смотрела «Евровидение» и случайно наткнулась на очень интересную передачу, где собаки и кошки демонстрировали свои способности по владению компьютерной грамотой. И что бы вы думали? Некоторые представители фауны преуспели в этом вопросе ничуть не хуже многих начинающих геймеров. Какая-то собачка (кажется, английский бульдог) умело возила мышкой по коврику и кликала носом по кнопке. Дальше этого дело у нее, правда, не шло, то есть выбрать нужный пункт из меню она уже не могла (точности движения не хватало), но в целом очень даже бойко справлялась с компьютерным грызуном.

Какой-то огромный рыжий кот играл в некий аналог пинг-понга при помощи EyeToy: очень мило дубасил шерстистой лапой по виртуальному мячику. Вот и пусть потом говорят, что частота мерцания монитора или телевизора не совпадает с частотой иннервации сетчатки кошек и что они не видят изображения.

Вполне допускаю, что в ближайшем будущем даже соревнования какие-нибудь проведут среди зверушек по каким-нибудь простеньким компьютерным играм. Собственно, почему бы и нет? Зверушкам приятно, а нам, людям, весело.



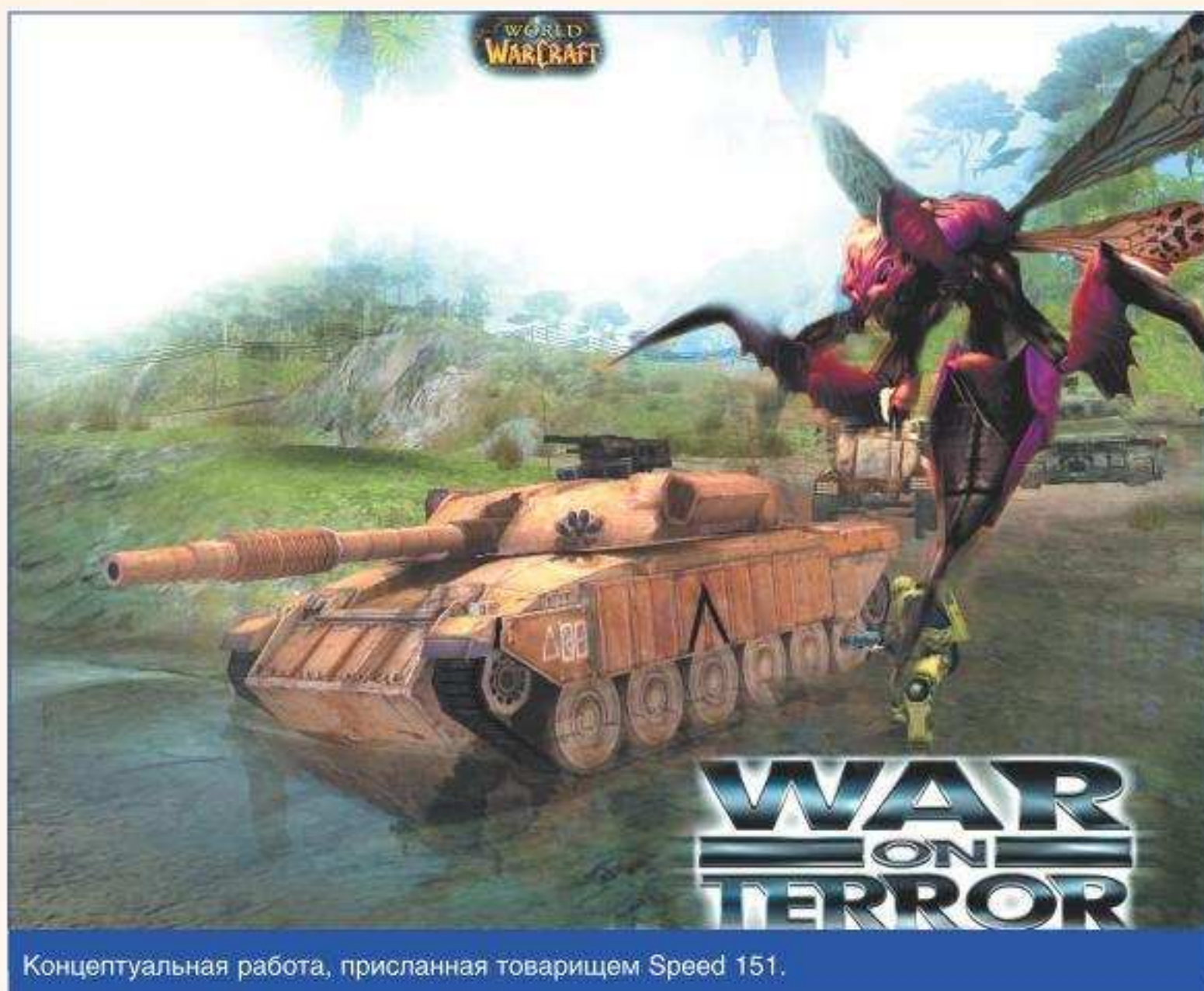
АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
(ХВАТАЛ ЗА ШКИРКУ И ВЫШВЫРИВАЛ ВОН)

Зверушки — это хорошо, кто же спорит. Всех их я очень люблю, безмерно уважаю и постоянно держу какую-нибудь тварюшку дома. Но вот подпускать к компьютерам этих усато-четвероного-хвостато-зубастокрылатых бестий ни в коем случае нельзя. Противопоказано! Привожу краткую хронику событий.

Я — молодой, бестолковый, еще без бороды и без тельняшки. Компьютер — БК 0010-01. Животина — пасюк обыкновенный (домашний крысак). Под предлогом погулять шаловливо забежал на клавиатуру (кто не знает, в БК 0010-01, так же как, скажем, в «Спектруме», вся начинка помещалась в клавиатурном блоке) и метким ударом резцов перегрыз шлейф джойстика, штуки по тем временам крайне редкой и баснословно дорогой.

Чуть позже. Моя квартира. Я — уже менее бестолковый, но все еще без бороды, хотя, скорее всего, уже в тельнике. Компьютер — ZX Spectrum 128K. Животинка — волнистый попугайчик. Коварно спикировал на дисковод (5,25 дюймов, по тем временам тоже жутко редкий, все писали на кассеты) и зажевал своей вечно орущей пастью контакты. Просто сплел эти длинные проволочные штырьки в тугий узел, а некоторые надломил. Ремонт обошелся в полцены дисковода и килограмм нервных клеток.

Еще позже. Съемная квартира. Компьютер — 486-ой, животинка — сойка. Прошмыгнула в недра системного блока и утащила в импровизированное гнездо (сойки воруют вещи даже более рьяно, чем сороки) плашку памяти и несколько микросхем. Материнка вос-



Концептуальная работа, присланная товарищем Speed 151.

ЧИТАЙТЕ В ЖУРНАЛЕ
МИР ФАНТАСТИКИ

В ОКТЯБРЕ 2006



«МИР ФАНТАСТИКИ» —
ЛУЧШИЙ ФАНТАСТИЧЕСКИЙ
ЖУРНАЛ ЕВРОПЫ 2006!

ESFS Award "Best Magazine"



ЛАБОРАТОРНЫЕ БЕЗУМЦЫ
Топ-10 сумасшедших ученых
из научной фантастики



ГНОМЫ НА ВОЙНЕ
Тактика армий
подгорных жителей



ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ТЕАТР
Фэнтези и фантастика на сцене

а также интервью с писателем
ДМИТРИЕМ КАЗАКОВЫМ
и художником **ДЖОНОМ ХОУ**

www.mirf.ru

СМОТРИТЕ НА DVD
«МИРА ФАНТАСТИКИ»



КУЛЬТОВЫЙ ФАНТАСТИЧЕСКИЙ БОЕВИК

ОБИТЕЛЬ ЗЛА
(RESIDENT EVIL)



становлению не подлежала, а вот память из гнезда прекрасно работала.

Я, уже совсем взрослый. С бородой, в тельнике, с трубкой во рту. Работаю на домашнем ноутбуке, пишу статью для «Игромании». Нынешний мой попугай, про которого несколько номеров назад в журнале был конкурс, на бредущем полете опорожняет содержимое своего кишечника, которое обильно проливается на клавиатуру и густо смазывает содержимое нота. Компьютер вырубается. Аминь! Цена восстановления — \$180 (точно помню).

И совсем уж недавно. Сажу у друзей в гостях. На колени запрыгивает кот. Не сильно большой, но с крайне наглой рожей. По тому, как этот кот начал у меня на коленях крутиться, я понял, что сейчас он будет совершать акт помечания меня своими дурнопахнущими выделениями. Еще бы, новый предмет в доме, как тут не пометить? Понимая, что эта зверюга меня сейчас обольет по полной, я предпринимаю попытку свести ущерб себе к минимуму. Резко хватаю кошку за шкуру. Кошак понимает, что его коварный план раскрыт, и пытается ретироваться бегством. Но попутно решает отомстить за мою излишнюю прозорливость и впивается мне в запястье зубами. С диким жизнерадостным воплем: «Ах ты, ****!» пытаюсь вскочить и догнать мерзостную зверюгу. Влетаю локтем в TFT-монитор. Продавливаю экран. Приехали. Убытков на \$500.

И это только то, что максимально глубоко проникло в мозг и врезалось в память. А сколько еще их было — травм, нанесенных компьютерному оборудованию братьями нашими меньшими? А вы говорите, прогеймеры. Изолировать от компов в принудительном порядке!

ПИСЬМО №3

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ СВОИМИ РУКАМИ

Привет, Старпом и Светлана! Недавно мне в голову пришла такая мысль: а как создать собственный популярный журнал об играх? И вообще, возможно ли это (ведь сейчас так много игровых журналов)? Еще хотелось бы узнать, как появилась «Игромания», кто предложил создать журнал, задумывались ли вы тогда о конкуренции?

С уважением, Георгий StAnge1 Аскеров.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
(РУБИЛ ПРАВДУ-МАТКУ НАОТМАШЬ)

Когда нам приходят подобные вопросы, велик соблазн сложить губки бантиком, слащаво засюсюкать и выдать на-гора что-нибудь вроде: «Да, конечно, создать компьютерно-игровой журнал не так чтобы очень сложно. Конечно, придется попотеть, но нет ничего невозможного...» Потешить, так сказать, ваше самолюбие. Мол, если бы любой захотел, то он, конечно, создал бы такой журнал, но вот не хочет, потому и не создает.

Ага, ща-а-з-з-з. Будем честными. Создать такой журнал с нуля, здесь и сейчас, то есть сегодня и в России, почти невозможно. Рынок практически переполнен. Кто-то считает, что среди журналов идет жестокая битва за читателя. Кто-то полагает, что существующие издания занимают все свободные ниши, пересекаясь лишь в малом, и вот в эти самые ниши новичку уже просто не пролезть. А как оно на самом деле, разумеется, точно не знает никто, потому и говорят все разное.

Но и помимо переполнения рынка проблем у начинателя будет порядочно. Если делать, то ведь не хуже, чем уже существующие издания? Верно? А денег, чтобы поднять журнал, аналогичный «Игромании», нужно... в общем, много нужно. Это лет 10 назад, когда все только начинали, можно было сделать что-то такое на коленке, и жадный до информации читатель купит. Сейчас не так. Сейчас нужно предлагать только самую свежую, самую интересную, самую актуальную информацию. Да и не просто так предлагать, а в классной обертке и с кучей бонусов.

Даже если проблема денег решена — допустим, есть богатый папа/дядя/двоюродный брат Билл Гейтс — то и в этом случае успех мероприятия еще никто не гарантирует. Потому что нужны кадры. Когда я сравниваю статьи в компьютерно-игровых изданиях, например, пятилетней давности с тем, что печатается сейчас, я радуюсь — за это время игровая журналистика сильно продвинулась вперед. Стиль стал лучше, формулировки — четче, структура — вывереннее. Статьи пишут авторы. Лучше они пи-

шут потому, что постоянно тренируются. Тренируются они в журналах. А откуда взять высококлассных авторов в новое издание? Самородки попадаются крайне редко (здорово, что вообще попадаются). Одного-двух в уже раскрученный журнал набрать еще можно. Но на полноценный штат авторов уже не наберешь.

Был у нас на работе такой случай — пареньку выдали ноутбук для тестирования полусотни мониторов, которые лежали на складе во дворе. Через час я заметил его в коридоре офиса с монитором в руках. Куда, спрашиваю, чешешь? Ну как, говорит, в лабораторию монитор несу. Он все мониторы со склада перетаскал на тестирование в офис! Так и с журналами. Можно биться лбом о стену, пытаясь сделать что-то новое, но куда проще потратить те же усилия на то, чтобы устроиться в уже существующее издание и шлифовать его до идеала.



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(СНИСХОДИТЕЛЬНО НАМЕКАЛА)

Действительно, раскрутить большой игровой журнал сейчас не так-то просто. Но ведь можно пойти и другим путем. Есть же интернет, в котором никто не мешает самовыражаться так, как захочется, а если уделить наполнению сайта достаточно внимания, то и деньги через некоторое время можно заработать вполне приличные.

А уж для игровой журналистики интернет вообще идеальное место. Ведь кто бы что ни говорил, но Сеть всегда будет более оперативным источником информации, чем бумажная пресса. Да, качество материалов в онлайне зачастую не ахти, да, глубина анализа не очень, да, домислов и «уток» выше крыши. Но зато быстро! Если же вы еще и сможете сделать начинку сайта по качеству не уступающей бумажным изданиям, то проект обязательно будет популярен.

ПИСЬМО №4

ВЕСЕЛАЯ ЖИЗНЬ ЧЕРВЕЙ

Здравствуй, дорогие мои игроманцы! Ваш замечательный журнал я начал читать с сентября 2005 года. Мне всегда нравились ваши статьи, интересные, кра-



Матричная реинкарнация сотрудников «Игромании». Александр Кузьменко в роли Нео, Антон Логвинов в роли агента Смита. Автор — Павел MosPo MC Москвин.

сиво написанные, с тонким «английским» юмором... Но чем дальше в лес, тем больше дров — я постепенно начал понимать, что вы относитесь к НИМ!! Да-да, к ним, к геймерам, а вы такие замечательные люди! На что вы тратите жизнь? На это многочасовое сиденье перед монитором? На это слюнотечение при виде новой псевдокрутой игрушки?! Играть летом на компьютере — это вообще извращенная форма мазохизма! У меня есть приятели-геймеры — прекрасно разбирающиеся в играх, в железе. Но все они сутулые, тупые ботаники, которые ничего не видят, кроме чертового ящика! У них нет НОРМАЛЬНЫХ интересов! Неужели вы такие же черви?

Пожалуйста, ответьте мне на этот вопрос, и огромное спасибо, что вы прочитали мое письмо до конца. Fedor Serkov.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
(ПЛАНОМЕРНО РЫЛ ЗЕМЛЮ)

Мы ничтожны. Мы жалкие, никчемные личности, которые прожигают свою бесполезную жизнь у экранов мониторов. Наши мыщцы дряблые, глаза тусклые, а мысли неповоротливы и однообразны. Наше существование подчинено одной цели — прозомбировать как можно больше жизнерадостной молодежи, этих юных цветущих созданий. Связать их волю, подчинить ее компьютерному разуму, высосать их мозг, подавить мышление, спеленать интуицию, раздробить половой инстинкт. Бу-га-га! Трепещите! Мы уже идем! По подписке и в розницу. С двумя DVD наперевес и рубрикой «Почта» в каждом номере! Бойтесь!

Категорически ничего не понял из письма. Ботаники? Тупые? Сутулые? О чем вообще речь? У меня хватает знакомых компьютерщиков, но большинство из них энергичны, хорошо сложены, веселы, бодр... Что там дальше по списку? В общем, нормальные люди, а иногда и значительно лучше.

Ушел рыть землю, глотать корешки, а в перерывах — соблазнять самок кротов и женские шахтерские бригады.



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(СУДОРОЖНО БИЛАСЬ НА КРЮЧКЕ)

Когда-то в тесном редакционном кругу мы обсуждали вопрос жизненного кредо и выбора пути, цели жизни и прочего прилажающегося. Алексей тогда заметил, что какую область деятельности ни возьми, суть и значимость ее определяется в первую (и единственную) очередь самосознанием апологета данной деятельности. Если проще, то важность выбранного тобой занятия определяется только ты сам и никто более.

Если думаешь, что выбранное тобой дело полная ерунда и ничего не стоит, то так оно и будет — и наоборот. Любую область деятельности можно как разнести в пух и прах, так и вознести на пьедестал. Считается, например, что врач это очень престижная профессия, очень важная и значимая. Но ведь можно сказать и по-другому: врач — это человек, который сам обрек себя на мученье всю жизнь пытаться вытащить с того света людей, которые настолько не любили свое тело, что гробили его тыся-

чами самых разных способов. Что, отношение поменялось? А ведь я только поменяла формулировку.

И такой фокус можно провернуть с любой профессией и увлечением. Надеюсь, уважаемый Федор, я ответила на ваш вопрос.

МЫ В СЕТИ

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Вы продолжаете заваливать наш почтовый ящик информацией о ваших домашних страничках, порталах и сайтах. Прежде чем прислать нам ссылку на вашу работу, внимательно прочитайте то, что написано специально для вас чуть ниже. Мы же не зря старались?

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело выслать означенный линк на ящик mail@igromania.ru с обязательной пометкой в теме письма «Мы в Сети». Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим. В письме крайне желательно привести его мини-описание.

1. www.gta.km.ru — сайт, посвященный серии **Grand Theft Auto**. Здесь вы всегда найдете много интересной и полезной информации, а также самые свежие и лучшие файлы — модификации, программы, транспорт, скины, текстуры и многое другое.

2. <http://cnc3.jino-net.ru> — сайт о **Command & Conquer 3: Tiberium Wars**.

3. <http://hardensoft.jino-net.ru> — сайт с играми, мультиками, программами и несколькими выпусками журнала, который делают сами авторы этого ресурса. Одна из игр этой команды уже выкладывалась на диск «Игромании» — это KTD (скоро выйдет KTD3).

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Ура, ура, «Почта» подошла к своему логичному завершению. Почему «ура»? Все очень просто: раньше, дописывая ответ на последнее письмо, я очень расстраивалась. Но стоило лишь немного изменить восприятие действительности, как оказалось, что расстраиваться вовсе не из-за чего. Стакан наполовину полон, а не наполовину пуст. Завершение работы над «Почтой» — это верный признак того, что очень скоро придется работать над следующим выпуском, который, возможно, окажется еще интереснее.

Поэтому всем вам воздушный поцелуй, а нам побольше ваших интересных комментариев, веселых скриншотов и зажигательных тем для обсуждения. До скорых встреч.

СТАРПОМ МАКАРЕНКОFF

Со слезами на глазах прощаюсь я с вами, ненаглядные мои. Столь животрепещущие темы, как волосатые трансвеститы и зверушки-убийцы компьютеров, не могли не растрогать старика. Не могли и не растрогали. Друзья часто допускают опечатку и на вопрос «как дела?» присылают по аське или SMS ответ «Хорошо!». Сидишь и думаешь, где же опечатка? Так вот, надеюсь, что вы в своих письмах будете максимально однозначными и легкопонижаемыми. Удачи и до скорой... возможно, даже не помощи. ■

240 СТРАНИЦ 8 СВ DVD

DVD-ДИСК

АВТОРСКОЕ ВИДЕО



«КЛУБ ИГРОПУТЕШЕСТВИЙ» С ТИМУРОМ ХОРЕВЫМ — **THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION**, ВИДЕО-УРОКИ ПО ДУЗЛЬНЫМ ТАКТИКАМ **HEROES V**, КОМАНДА «ЛКИ» НА ЧЕМПИОНАТЕ МИРА ПО СПОРТИВНОМУ «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?», И МНОГОЕ ДРУГОЕ... ВСЕГО 3 С ЛИШНИМ ЧАСА И БОЛЕЕ 30 РОЛИКОВ НА ДИСКЕ.

ЛУЧШИЕ ДОПОЛНЕНИЯ

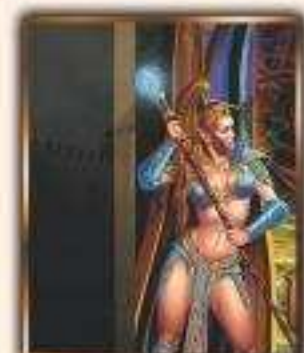
NEVERWINTER NIGHTS: TORTURED HEARTS



ВО ВСЕХ СМЫСЛАХ НАСТОЯЩАЯ RPG, НАСТОЛЬКО НЕ ПОХОЖАЯ НА ДРУГИЕ МОДУЛИ NWN, ЧТО ЕЕ НАЗЫВАЮТ СОВЕРШЕННО НОВОЙ ИГРОЙ. ОГРОМНЫЙ МИР, НЕЛИНЕЙНЫЙ СЮЖЕТ, СВОБОДА — И ИСТОРИЯ О ТЕРРИ ТЭЙТЕ, ПАЛАДИНЕ БЕЗ СТРАХА И УПРЕКА.

ВИРТУАЛЬНЫЕ МИРЫ

RAGNAROK, EVERQUEST 2, TIMEZERO И ДРУГИЕ



ОНЛАЙНОВЫЕ МИРЫ ДРУЖНО ЗАГОВОРИЛИ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ — НЕ СИЛАМИ ИГРОКОВ, А ВОЛЕЙ ИЗДАТЕЛЕЙ. НАШИ ЖУРНАЛИСТЫ НЕ МОГЛИ ОБОЙТИ ЭТО ВНИМАНИЕМ — И ОТПРАВИЛИСЬ ИЗУЧАТЬ РУССКОЯЗЫЧНЫЕ СЕРВЕРЫ.

КРАСНАЯ КНИГА

ПСОГЛАВЦЫ



ТЕМУ ЗНАКОМСТВА СО СТРАННЫМИ И ФАНТАСТИЧЕСКИМИ СУЩЕСТВАМИ ПРОДОЛЖАЮТ ПСОГЛАВЦЫ. РАСПРОСТРАНЕННОСТЬ ИХ В КУЛЬТУРЕ САМЫХ РАЗНЫХ НАРОДОВ — ОТ АФРИКИ И АЗИИ ДО СКАНДИНАВИИ И НОВОГО СВЕТА — ПОРАЖАЕТ. А ИЗ МИФОЛОГИИ ОНИ МАССОВО ПРОНИКЛИ В ЛИТЕРАТУРУ И КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ.

ИГРА НА ВЫСШЕМ УРОВНЕ



КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВЫЕ АНЕКДОТЫ

Starcraft по-украински: вокруг оранжевого командного центра десять оранжевых казарм, двадцать четыре оранжевых склада боеприпасов, сто оранжевых рабочих и сто оранжевых морпехов.

А что еще может быть, если нет газа?



Надпись на могиле: «Здесь лежит зерглинг, который за всю свою жизнь укусил двух полковников, четырех майоров, десяти капитанов, 24 лейтенанта, 42 сержанта, 486 рядовых и одну мину».



— Где вы потеряли руку? Откусили зерги?
— Нет. Оторвали, когда тащили в военкомат.



Возвращается как-то раз программист с работы домой. Навстречу лягушка. И говорит ему человеческим голосом:

— Слушай, я не лягушка, а заколдованная царевна. Если меня поцеловать, я расколдуюсь, ты на мне женишься. Со всеми вытекающими отсюда последствиями.

Программист берет ее, кладет в карман и идет дальше. Лягушка его за пиджак дергает:

— Слушай, ты не понял! Меня надо поцеловать, я расколдуюсь в красивую девушку, и ты на мне женишься!

Программист достает ее и объясняет:

— Понимаешь, я программист. Мне с девушками возиться некогда. А говорящая лягушка это прикольно.



Встречаются два системных администратора. Один другого спрашивает:

— Ты чего такой грустный?
— Да вот сервер вчера упал.
— Ну да ты что, его до сих пор не поднял?
— Поднял, но он со стола упал...



— Вы кем работаете?
— Я фармацевт.
— А, значит, в аптеке работаете.
— Нет, диск С форматирую.



Сидит программист глубоко в отладке. Подходит сынишка:

— Папа, почему солнышко каждый день встает на востоке, а садится на западе?
— Ты это проверял?
— Проверял.
— Хорошо проверял?

— Хорошо.
— Работает?
— Работает.
— Каждый день работает?
— Да, каждый день.
— Тогда ради бога, сынок, ничего не трогай и не меняй.



Однажды врач, инженер-строитель и программист поспорили о том, чья профессия древнее. Врач заметил:

— В Библии сказано, что бог сотворил Еву из ребра Адама. Такая операция может быть проведена только хирургом, поэтому я по праву могу утверждать, что моя профессия самая древняя в мире.

Тут вмешался инженер-строитель и сказал:

— Но еще раньше бог сотворил небо и землю из хаоса. Это первое и, несомненно, наиболее выдающееся применение строительной инженерии. Поэтому, дорогой доктор, вы не правы. Моя профессия самая древняя в мире.

При этих словах программист откинулся в кресле, загадочно улыбнулся и веско произнес:

— Да, но кто, как вы думаете, сотворил хаос?



Работа программиста и шамана имеет много общего — оба бормочут непонятные слова, совершают непонятные действия и не могут объяснить, как оно работает.



Три недели после свадьбы. Молодая жена звонит матери вся в слезах:

— Мам, я просто не знаю, что делать! У нас тут такая семейная сцена разыгралась! Ужас!
— Спокойно, дочка, не расстраивайся. В каждой семье рано или поздно возникают первые споры, разногласия, конфликты...
— Да я знаю. Но с трупом-то что делать?



Беседуют два программиста.

— Чем программист отличается от обычного смертного?

— Тем, что он в состоянии ответить на вопрос, в котором уже заключен ответ.

— Это как же?

— Ну, например, ответ на вопрос: сколько будет $2 \times 2 = 4$?

— Естественно, TRUE!



Сидят два программиста в кафе. Мимо прохо-

дит девушка.

— Классные у нее properties, — говорит один.
— Вчера проверял. Все read only, — с грустью отвечает другой.



— Папа, а что такое ноты?
— Понимаешь, сынок, это такой MIDI-файл, только на бумаге...



Когда нормальный человек, уезжая из дома, одевает на жену пояс верности, веб-дизайнер ставит на нее счетчик...



Куплю винчестер. Жесткие диски не предлагать.



Земля, 2050 год. Генетический программист разбирает очередной кусок геномной последовательности и видит следующий комментарий: «A eti geny nado by ubrat nafig. Archangel Gavril».



— Говорят, что русским было очень сложно опустить «Мир» обратно на землю...

— Да чего уж там. Самой сложной частью всей операции была установка операционной системы на бортовые компьютеры «Мира». А упал он сам...



Девушка приходит к психологу.

— На что жалуетесь?
— Да вот, доктор, депрессия: все надоело, мужики козлы, подруги стервы.
— Я думаю, вам нужно изменить что-то в своей жизни. Сделать стрижку, переставить мебель в комнате...
— Все перепробовала, уж и не знаю, что еще сделать.
— Хм... О, попробуйте переставить иконки на своем рабочем столе!



Существует только один интуитивно понятный интерфейс — соска. Остальные осваиваются путем обучения.



— В чем заключается многозадачность Windows?
— Она глючит и работает одновременно.

— Можно ли загадать желание, если сидишь между двумя программистами?

— Можно! Только глючить будет.



Мастер Чиф засмущался перед микрофоном.



Возможности PSP воистину безграничны.

ИМАКУДА

FORGOTTEN REALMS

Neverwinter
NIGHTS



Издатель/Разработчик: Atari/Chrisitan Entertainment • Издатель в России: Акелла

Ноябрь

1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	
4	11	18	25	
5	12	19	26	
6	13	20	27	
7	14	21	28	



Ноябрь

1	2	3	4	5	6	13	20	27
7	8	9	10	11	12	14	21	28
15	16	17	18	19	26	22	23	29
24	25					30		



— Вы знаете, как называется воинское подразделение, состоящее из восьми ваххабитов?
— Нет?
— А я знаю! Ваххобайт.



Настоящий паладин должен сделать в жизни три вещи: оглушить, закрыться щитом и сдохнуть.



Русская православная церковь начала выпуск колец для любителей компьютерных игр — «Спасись и сохранись».



Два игрока после трех ночей игры в онлайн выходят на улицу.

Первый:

— Ой, а что это за странный запах?

Второй:

— Не обращай внимания, это свежий воздух.



Точно доказано, что [LH] Oswald не мог убить [JF] Kennedy.



— Я вот думаю, а может, на q2dm4 евроремонт сделать? А то уныло как-то.



— Почему вымерли динозавры?
— Потому что в свое время одному индейцу доверили слишком много оружия.



Снега на улице визибл-инвизибл.



— Мы женаты уже 10 лет, а ты мне еще ни разу не изменил. Почему?
— Ну... Причины две.
— Любовь и преданность?
— Нет. Лень и порносайты.



Когда программист идет спать, он кладет рядом с кроватью два стакана: один полный, с водой — если вдруг ночью захочет пить, и один пустой — если вдруг не захочет пить.



Ищу «Принца» на белом компьютере.



Мужик упал в речку и кричит:
— F1, F1!



У парня спрашивают о его отношениях с девушкой:

Мама: «У тебя с ней серьезно?»

Программист: «Вы с ней уже какие-нибудь ресурсы делите?»

Системный администратор: «Какие права доступа ты на нее уже имеешь?»



А вы знали, что терапевт — это 1024 гигапета или 1048576 мегапета?



Успешно закончен перевод языка Basic на украинский язык. Теперь оператор GOTO там пишется как «ПЫДИ НА».



Хотите раз и навсегда завязать с прошлым? Разбейте винчестер.



Юзер — человек, наступающий на грабли.

Чайник — начинающий юзер, ни разу не наступавший на грабли и потому уверенный, что граблей не существует.

Ламер — юзер, регулярно наступающий на грабли, но по-прежнему уверенный, что граблей не существует.

Узкий специалист — юзер, в совершенстве владеющий искусством наступания на одни и те же грабли.

Широкий специалист — юзер, имеющий на лбу более двух шишек.

Программер — тот, для кого в наступании на грабли важнее всего результат. Устав наступать на чужие грабли, изготавливает свои собственные.

Продвинутый программмер — программмер, наступающий на каждые грабли не более двух раз.

Копирайт — концепция, ограничивающая количество доступных для наступания граблей финансовыми возможностями юзера.

Геймер — тот, для кого в наступании на грабли важнее всего процесс. Обычно не способен изготовить собственные грабли.

Читер — разновидность геймера; наступает только на грабли с поролоновыми насадками на ручке и обычно не больше одного раза.

Хакер — тот, кто способен наступить на грабли, даже если они спрятаны в сарай и заперты на замок.

Хакер-идеалист — благородный борец за право каждого наступать на неограниченное количество граблей.

Microsoft — всемирный лидер по производству граблей.

Билл Гейтс — мифическое существо из программистского фольклора; злой дух-покровитель граблей.

Апгрейд — процесс перманентной траты денег на покупку все новых граблей, каждые из которых бьют сильнее предыдущих.

Бета-версия — версия, в которой грабли видны невооруженным глазом.

Релиз — версия, в которой грабли присыпаны листьями.

Совместимость версий — принцип, позволяющий новым граблям попадать точно по шишке от предыдущих.

Ассемблер — язык программирования, позволяющий наступать на грабли несколько миллионов раз в секунду.

Локальная сеть — технология, позволяющая получить по лбу, даже когда на грабли наступает кто-то другой.

Интернет — технология, позволяющая наступить на грабли, находящиеся на другой стороне земного шара.

Сетевая конференция — технология, позволяющая каждому наступить не только на свои, но и на чужие грабли.

Русские кодировки — подарочный набор граблей для пользователей интернета.

Дружественный интерфейс — резиновая накладка на ручку граблей.

Гибкий (настраиваемый) интерфейс — накладка на ручку граблей, которую можно двигать, подгоняя под высоту своего лба.

Графический интерфейс — грабли, позволяющие регулировать цвет и интенсивность искр после удара по лбу.

Ненадежная система — грабли, которые бьют вас даже тогда, когда вы на них не наступаете.

Надежная система — грабли, которые бьют вас по лбу, даже когда вы стоите к ним спиной.

Многозадачность — концепция, позволяющая наступать на несколько граблей одновременно.

Объектно-ориентированное программирование — метод изготовления граблей по принципу матрешки.

Мануал — книга, описывающая различные способы наступания на грабли. Никогда не используется ламерами и хакерами. Продвинутые программисты используют ее после того, как наступят на те же грабли во второй раз.

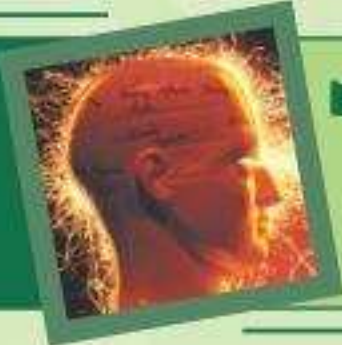
Техподдержка — служба, дающая советы, что делать после наступания на грабли. Обычно первый ее совет — наступить на грабли еще раз и сравнить ощущения. ■



Добро пожаловать в Silent Hill! Товарищи с темным прошлым, касса справа!



«Черт, а ты и вправду не Мэри!»



ТЕСТ

НОМЕР
74

ОКТАБРЬ

Спешим напомнить, что, начиная с прошлого номера, вы можете отправлять ответы на конкурсы не только на саня... по обычной и электронной почте, но и по SMS. Для всех трех конкурсов номер единый (1121), отличаются лишь префиксы (их надо вводить в самом начале сообщения и только потом, через пробел, вбивать сами ответы). Для теста префикс **test**, для «Скринтурса» — **scr**, для «Фотографической памяти» — **fotos**.

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Ровно семь вопросов, к большинству из них дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

Ответы присылайте на **test@igromania.ru** или на почтовый адрес редакции с пометкой «Тест» на конверте, его номером и названием. Остальные подробности смотрите в разделе «Участие в конкурсах».

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика теста. Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

1. Все перечисленные ниже игры — глобальные стратегии, посвященные ядерной войне. За исключением одной — ее-то вам и надо указать.

- А. Balance of Power (1985)
- Б. Defcon (2006)
- В. SuperPower (2002)
- Г. Global Domination (1998)
- Д. Global Operations (2002)

2. Самой продаваемой игрой (6,5 млн копий) прошлого года в США стала...

- А. Madden NFL 06
- Б. NBA Live 07
- В. World of Warcraft
- Г. Half-Life 2
- Д. Call of Duty 2

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

3. Игра SuperPower изначально называлась Defcon (да, прямо как новый проект Introversion Software), но потом ее переименовали.

- А. Суцкая правда.
- Б. Глупости говорите.

4. Несмотря на название, игра Reservoir Dogs не имеет никакого отношения к фильму «Бешеные псы».

- А. Фактический факт.
- Б. Неправда ваша.

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитаты из популярных игр и изречения известных разработчиков. Вам нужно угадать, откуда они взяты/кому принадлежат.

5. *My mom smoked pot. She was a hippie. I'm not sure how else to put that.*

(«Моя мама была хиппи и курила «траву». Как еще, по-вашему, она могла придумать для меня такое имя?»)

- А. Хидео Кодзима (Hideo Kojima)
- Б. Америкэн МакГи (American McGee)
- В. Адольф Лю Гитлер Марак (Adolf Lu Hitler Marak)
- Г. Амор Де Космос (Amor De Cosmos)
- Д. Дерек Сمارт (Derek Smart)

6. *The people believe what the media tells*

them to believe, and I tell the media what to believe. It's really quite simple.

(Люди верят в то, что СМИ предписывают им верить, а я решаю, во что должны верить СМИ. Вот так вот все просто.)

- А. Егор Захаров (Act of War: Direct Action)
- Б. Юрий (Command & Conquer: Red Alert 2)
- В. Кейн (Command & Conquer)
- Г. Президент Джонсон (Metal Gear Solid 2: Substance)
- Д. Адмирал Отомо (Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory)

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

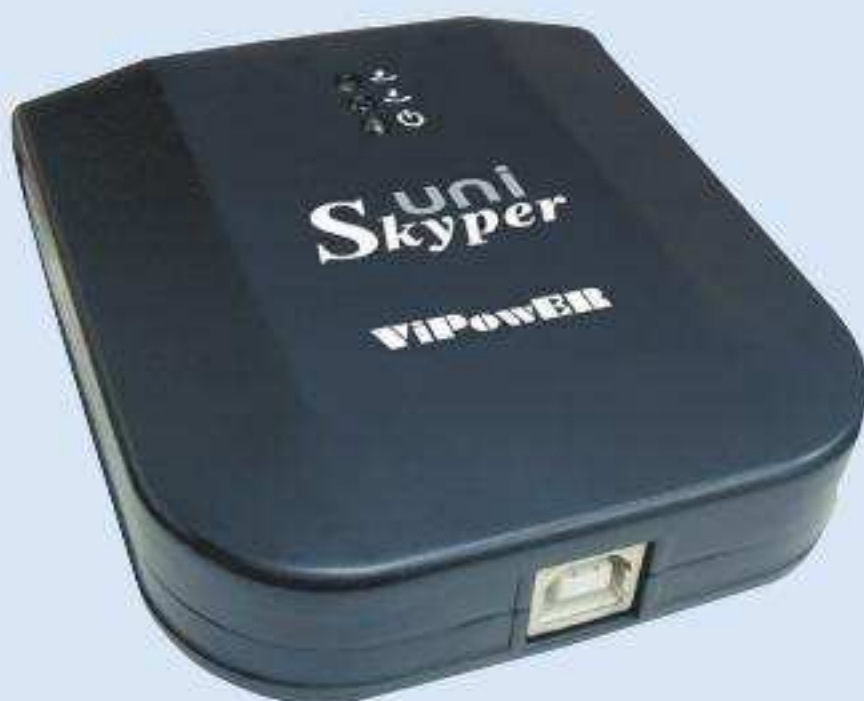
7. Укажите персонажей с одинаковыми именами или фамилиями. Ответы должны выглядеть так: I — А, II — Г и т. д.



ЧТО, КАК И КУДА

ViPower

Your DataBridge



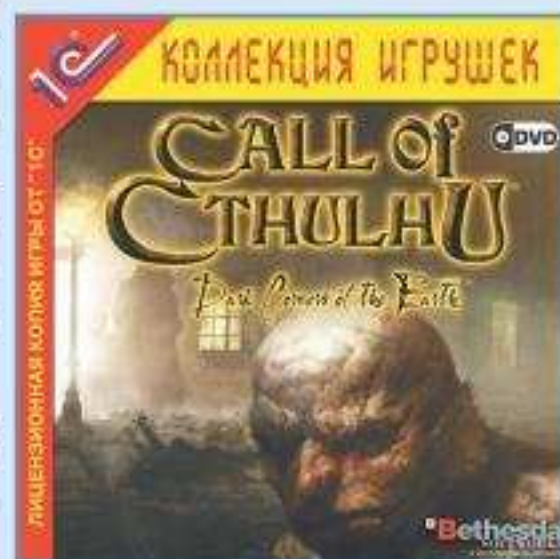
Призы 10 дисков с локализованной версией игры **Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth** (русский издатель — фирма 1С). Победители из первой тройки также получают Skype-адаптеры ViPower VPET-20 от компании C-Trade (www.vipower.ru).

Куда отправлять

1) Либо на наш экранированный, незамерзающий и вечноэлектронный ящик **contest@igromania.ru** с темой «Тест №10. Октябрь».

2) Либо по SMS на короткий номер 1121 с префиксом **test** (т.е. в начале сообщения надо ввести **test**, и только потом, через пробел, должны идти ответы). Стоимость каждого сообщения — 10 центов. В самом сообщении не забудьте оставить пометку «Тест №10. Октябрь» (можно как-нибудь сократить — это же все-таки SMS).

3) Либо на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Тест №10. Октябрь». Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах»!





СКРИНТУРС

НОМЕР

10 Октябрь

Правила От вас требуется угадать, из каких игр взяты пронумерованные скриншоты, и прислать нам свои ответы по указанным ниже адресам (полноразмерные версии картинок ищите на диске в разделе **По журналу** → **Мозговой штурм**). Если писем с правильными ответами будет больше, чем призов, победители будут выбираться случайным образом. Обратите внимание, в «Скринтурсе» не публикуются скриншоты из еще не вышедших игр.

Призы 10 дисков с

локализованной версией игры **Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter** (в России издается тандемом «Руссобит-М»/Game Factory Interactive).



Куда отправлять

1) Либо на наш экранированный, незамерзающий и вечноелектронный ящик maniascreens@igromania.ru с темой «Скринтурс №10. Октябрь».

2) Либо по SMS на короткий номер 1121 с префиксом **scr** (т.е. в начале сообщения надо ввести **scr**, и только потом, через пробел, должны идти ответы). Стоимость



каждого сообщения — 10 центов. В самом сообщении не забудьте оставить пометку «Скринтурс №10. Октябрь» (можно как-нибудь сократить — это же все-таки SMS).

3) Либо на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Скринтурс №10. Октябрь». Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах»!



Фотографическая память №10. Октябрь



Правила Вам нужно расставить картинки из игры **Bad Day L.A.** в правильном порядке (сначала скрин из первого уровня, затем — из второго, далее — из третьего, ну и так далее) и выслать нам свои ответы. Выглядеть они должны примерно вот так: 2, 3, 1, 5, 4. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **По журналу** → **Мозговой штурм**.

Призы 10 дисков с локализованной версией игры **SpellForce 2: Shadow Wars** (совместное издание «Руссобит-М» и Game Factory Interactive).



Куда отправлять

1) Либо на наш экранированный, незамерзающий и вечноелектронный ящик foto@igromania.ru с темой «Фотографическая память №10. Октябрь».

2) Либо по SMS на короткий номер 1121 с префиксом **fotos** (т.е. в начале сообщения надо ввести **fotos**, и только потом, через пробел, должны идти ответы). Стоимость каждого сообщения — 10 центов. В самом сообщении не забудьте оставить пометку «Фотопамять №10. Октябрь» (можно как-нибудь сократить — это же все-таки SMS).

3) На почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Фотографическая память №10. Октябрь». Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах»!



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ ЗА

№8/2006

Тест №72. Август

Правильные ответы

1. А (в **Devil May Cry 3: Dante's Awakening — Special Edition**, помимо Данте, можно поиграть еще за его брата-близнеца Вергилия).
2. Б (в **Rome: Total War — Alexander** нет такого государства, как Мидия).
3. А (разработка **Rise & Fall: Civilizations at War** действительно

была начата **Stainless Steel Studios**, но после ее закрытия игру доводила до ума **Midway San Diego**).

4. А (игра **The Da Vinci Code** и вправду была выпущена 19 мая, в один день с американской премьерой фильма).

5. В (цитата из **Warhammer 40 000: Dawn of War**).

6. Г (цитата из **Half-Life 2: Episode One**).

7. В (скриншот взят не из **Turbo OutRun**, а из первой части **OutRun**).

Победители

1. Илья Данилкин (г. Тамбов)
2. Дмитрий Егоров (г. Рыбинск)
3. Николай Коноваленко (г. Санкт-Петербург)
4. Виталий Будаков (г. Кемерово)
5. geomerlin (geomerlin@rambler.ru)
6. Кирилл Глухарев (г. Челябинск)
7. Юрий Дашиев (ozon_box@mail.ru)
8. Алексей Юдин (stalkerrus@mail.ru)
9. asas asas (boba_fettt@mail.ru)
10. Егор Кудрявцев (г. Белгород)
11. Никита Никифоров (nikiforov@chel-net.ru)
12. Юрий Фаликов (г. Красноярск)
13. Алексей Будничный (г. Саратов)

Призы



SAFA



Первым трем победителям достаются MP3-плееры SAFA SR-M820F от компании SAFA (www.safa.ru). Остальные десять получают в награду диски с локализованной версией игры The Elder Scrolls 4: Oblivion (российский издатель — фирма 1C).

Скринтурс №8. Август

Правильные ответы

1. OutRun 2006: Coast 2 Coast
2. Rush for Berlin
3. Darkstar One
4. WarPath
5. Cars: The Videogame
6. Gun Metal
7. Jaws Unleashed
8. Stacked
9. DreamWorks' Shark Tale

Победители

1. Вячеслав Беляев (Student008@mail.ru)
2. Александр Гладков (sasha5766@mail.ru)
3. Даниил Сарнацкий (г. Москва)
4. Ярослав Соколовский (erikorigrok@mail.ru)
5. Евгений Барковский (barkarik@mail.ru)
6. Олег Белов (г. Сочи)
7. Валерий Филиппов (Латвия, г. Рига)
8. Арсений Чистяков (г. Ханты-Мансийск)
9. Станислав Бондарев (г. Курск)
10. Виталий Феклистов (г. Самара)

Призы

Первая пятерка победителей получает в награду наборы Warcraft Pack (по три фигурки в каждом), вторая — гидралисков из Starcraft.



Все фигурки предоставлены интернет-магазином Superheroes (www.superheroes.ru).

Фотографическая память №8. Август

Правильные ответы (Condemned: Criminal Origins)

- 5, 1, 3, 4, 2.

Победители

1. Винокуров О. В. (Волгоградская область, г. Волжский)
2. Эльдар Мингалев (республика Татарстан, г. Казань)
3. Евгений Мамонтов (г. Якутск)
4. Юрий Сапегин (Челябинская область, г. Златоуст)
5. Алексей Машуков (г. Владивосток)
6. Дмитрий Бутенко (Ставропольский край, г. Шпатово)
7. Петровиченко С. В. (Белгородская область, г. Старый Оскол)
8. Дмитрий Мельников (Ростовская область, г. Каменск-Шахтинский)

Призы



Все победители становятся обладателями дорогих геймерских ковров от компании Nova (www.gamersmousepads.ru).



Рубрику подготовил
Дормидонт Геймплейко

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

«ТЕСТ», «СКРИНТУРС» И «ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ»

Для участия в тесте, «Скринтурсе» и «Фотографической памяти» от вас требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail-писем и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.

Тест: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа).

«Скринтурс»: 1) The Elder Scrolls V: Lost in Oblivion; 2) Call of Cthulhu: Dark Corners of Kremlin; 3) The Matrix: Patch for Neo.

«Фотографическая память»: 3, 2, 1, 4, 5.

2. На конверте письма или в теме e-mail-послания **ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА**, в котором вы участвуете. Если вы участвуете в нескольких конкурсах, **присылайте ответы разными письмами на соответствующие электронные ящики**. То же касается и бумажных писем. Не экономьте на конвертах, иначе вы сэкономите на своей победе в конкурсе.

Если вы шлете ответы по e-mail, указывайте город, в котором живете.

Если вы шлете ответы по обычной почте, разборчиво пишите свой полный адрес, включая индекс и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, указывайте фами-

лию-имя-отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас).

3. Присылать письма с ответами можно тремя способами:

а) Либо по электронной почте:

CONTEST@IGROMANIA.RU для теста,

MANIASCREENS@IGROMANIA.RU для «Скринтурса».

FOTO@IGROMANIA.RU для «Фотографической памяти».

б) Либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный префикс (test для теста, scr для «Скринтурса», fotos для «Фотопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — 10 центов. В самом сообщении не забудьте оставить пометку, в конкурс какого именно номера вы пишете (например, «Фотопамять №10. Октябрь»).

в) Либо по обычной почте. Адрес редакции: 111524 Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, «Игромания».

4. Исходя из пункта №4, ответы принимаются в течение того месяца, которому журнал «принадлежит». Иными словами, ответы на октябрьские конкурсы бу-

дут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до 00 часов 00 минут 24.11.2006. Точный срок мы не ставим, так как всегда принимаем ответы до последнего момента, пока не беремся за окончательное подведение итогов по конкурсу.

6. В тесте, «Скринтурсе» и «Фотографической памяти» победители выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

7. Если вы живете в Москве или ближнем Подмоскowie (Подольск, Королев, Пушкино, Сергиев Посад и так далее), вам предстоит романтическое путешествие в редакцию за призом. Звоните, договаривайтесь и подъезжайте.

Если вы не москвич и не живете в пределах ближнего Подмоскowie, приз будет выслан либо по указанному вами на конверте адресу (если письмо было по обычной почте), либо по тому адресу, который вы сообщите по электронной почте в ответ на запрос с ящика winner@igromania.ru.

8. По всем вопросам, касающимся получения призов (приз задерживается, с вами никто не связался и т. д.), обращайтесь на winner@igromania.ru. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на dormi@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА «ИГРОМАНИЯ»

ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН НА WWW.IGROMANIA.RU

Через наш онлайн-магазин, действующий по предоплате, вы можете приобрести **ранние номера журналов «ИГРОМАНИЯ», «ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ» и «МИР ФАНТАСТИКИ»**, а также, периодически, **новейшие номера, только поступившие в продажу**.

Механика работы онлайн-магазина такова: вы оплачиваете заказ через любой банк, включая Сбербанк, а затем получаете его на вашем почтовом отделении. Подробности на сайте. Ждем вас!

Всегда в розничной продаже новые и ранние номера «Игромании»:

- м. Проспект Мира, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.

Рассылка наложенным платежом

Рассылка наложенным платежом осуществляется только по России. Оплата журналов и книг производится при получении бандероли на почте. Заказ можно оформить на сайте www.igromania.ru в разделе «Онлайн-магазин».

Первая в России полномасштабная выставка
электронных развлечений

Шоколадный батончик ШОК XXL представляет



ИгроМир

4-5 НОЯБРЯ 2006, Москва, ВВЦ, павильон 57



ЛУЧШИЕ ИГРЫ. ВСЕ ПЛАТФОРМЫ. ЯРКОЕ ШОУ

www.igromir-expo.ru



Ф.И.О.

Игорь
Варнаевский

О СЕБЕ

Выпускающий
Редактор
журнала
"Игромания"

Старость не радость

Старость не радость

Наблюдая пару месяцев назад за своим 15-летним племянником, который играл на Nintendo DS Lite, я неожиданно для себя сделал удивительное наблюдение: он осваивает игры гораздо быстрее, чем я. То, на что у меня, условно говоря, уходило десять минут, он делал за пять; то, на постижение чего мне требовались определенные мыслительные усилия (пусть и минимальные), он делал совершенно интуитивно, без малейшей запинки. Поначалу мне показалось это странным. Одно дело скорость реакции: в свои 23 года я, естественно, уже не могу обладать реакцией подростка и тем более ребенка, хотя по-прежнему без проблем играю в самые динамичные игры. Но при чем тут скорость освоения игр?

Как оказалось, очень даже при чем. Что мы получаем от процесса игры? Удовольствие (цель) и некие навыки (средство), которые помогают нам это удовольствие получать. Иными словами, мы чему-то учимся. Учимся, даже не задумываясь над этим.

Способность к обучению же напрямую зависит от возраста.

При рождении человек не имеет никаких умений и навыков, он ничего не знает об окружающем мире и потому жадно учится, схватывает все на лету. По мере взросления этих навыков вырабатывается все больше и больше, а стремление к новым знаниям и обучаемость, наоборот, угасают.

Умение передви-

гаться, говорить, есть, ходить на горшок в положенном месте, а не где попало, и все остальное переходит на бессознательный уровень. Новые навыки, которых со временем появляется все меньше и меньше, тоже переходят на бессознательный уровень, и в какой-то момент человек превращается в робота, запрограммированного на выполнение одной и той же последовательности действий:

10 Проснуться по звонку будильника.

20 На автомате умыться, почистить зубы, одеться.

30 На автомате доковылять до метро/машины/автобуса и на автомате же добраться до работы.

40 На автомате показать пропуск охраннику.

50 На автомате прожить рабочий день, в сотни и тысячи раз выполняя одни и те же или подобные им задания.

60 На автомате добраться домой, заглянув по пути в супермаркет.

70 На автомате раздеться, поужинать, посмотреть телевизор и завалиться спать.

80 GOTO 10

От такой жизни человек начинает закостеневать еще быстрее. Любые занятия, которые требуют овладения новыми знаниями и навыками (а это в том числе и игры), даются сначала с трудом, а потом и вовсе начинают вызывать раздражение. Среднестатистический человек 40—50 лет, никогда не игравший в игры, может, и заинтересовался бы, скажем, **Half-Life 2**, но, потыкавшись полчаса о стены и умерев от укуса первого же хедкраба, моментально теряет желание двигаться дальше и чему-то учиться (можете даже такой эксперимент провести, результат я вам гарантирую). Мол, плохая игра, я лучше телевизор посмотрю или книжку почитаю, чем тратить время на эти ваши детские забавы.

Схожая реакция будет и у взрослого, который много лет играл в игры.

Полностью отказываться от электронных развлечений он, конечно, не будет, но вкусы у него изменятся — динамичной, ад-

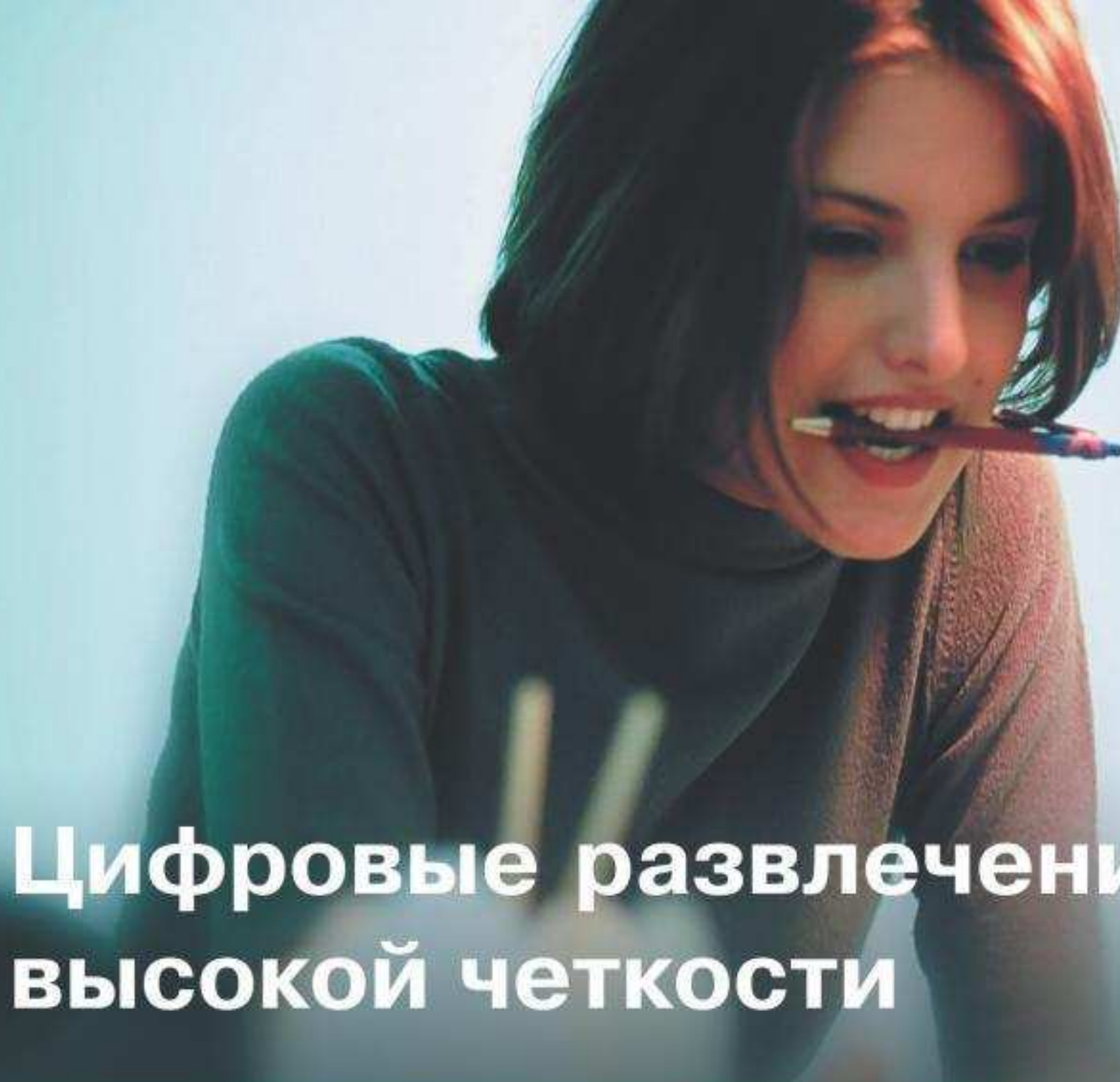
рениновой игре такой человек предпочтет что-нибудь спокойное и неторопливое: пошаговую стратегию, RPG, тайкун. Безусловно, бывают и исключения, но на то они и исключения, чтобы подтверждать правило.

Мы сами (мы — это редакторы «Игромании») ничего подобного пока, слава богу, не чувствуем — самому старшему из нас едва исполнилось 27 лет. Зато главный редактор ЛКИ Андрей Ленский, который намного старше нас всех, являет собой самое что ни на есть наглядное подтверждение этой гипотезы. К шутерам и другим динамичным играм он уже давно не притрагивается, а на вопрос «почему?» дает вполне резонный ответ: «В шутерах на экране все время что-то мельтешит, да и вообще хочется чего-нибудь поспокойнее». Перемалывать каждый месяц по несколько игр люди старшего поколения тоже уже не хотят, предпочитая концентрироваться лишь на избранных играх. Зато в них они играют обычно подолгу.

Игровая индустрия давно заметила все эти вещи. Вчерашние игроки взрослеют, их интересы меняются — а значит, должны меняться и игры. Вы обратили внимание, что все последние годы они становятся все покладистее и покладистее по отношению к игроку? Подробные tutorиалы, враги, подстраивающиеся под уровень игрока, куча наград, выдаваемых по окончании миссии даже за самые незначительные достижения (см. **Burnout Revenge**) — разработчики делают все, чтобы постаревшие игроки не чувствовали себя дураками.

Дальше всех в этом зашла **Nintendo**, о которой мы, кажется, пишем в каждом номере. Набор детсадовских головоломок **Brain Training** и симулятор собаководства **Nintendogs** — это уже даже не упрощение прежних игр, а воспроизведение всего того, что мы освоили в реальной жизни. Чтобы играть в **Brain Training**, достаточно окончить начальную школу, а чтобы играть в **Nintendogs**, хватит минимального опыта общения с собаками. Круг замкнулся — обычные, неэлектронные игры теперь взяли верх и по ту сторону монитора.

Мнение автора может не совпадать с мнением редакции. А может и совпадать.



Цифровые развлечения высокой четкости

Поддержка технологии Intel® Centrino® Duo для мобильных ПК Вашего Prestigio Visconte 1300 замечательные визуальные возможности для игр, просмотра видео, цифровых фотографий и для многого другого.



Ноутбук Prestigio Visconte 1300 с функцией Power Cinema

Максимум возможностей, максимум мобильности

- Технология Intel® Centrino® Duo для мобильных ПК
- Высокая производительность
- Функция Power Cinema – смотрите фильмы, не загружая операционную систему - экономьте заряд батареи!
- Вес 2 кг и небольшой размер дарят вам настоящую мобильность

2 года международной гарантии

Prestigio
www.prestigio.ru

Список дилеров:

г. Кострома «Аксон» - (0942) 35-59-42, г. Краснодар «Поиск» - (8612)73-64-30, г. Псков «Комсэл» - 72-09-41, 72-09-87, 72-17-82, 72-29-62, г. Пятигорск «Поиск» - (87933)74782, г. Ростов – на – Дону «Поиск» - (863) 240-48-20, г. Санкт-Петербург «Компьютер-Центр «КЕЙ» - (812) 074, «Электон» - (812) 325-23-91, «Сезам Компьютер Групп» ООО - (812) 325-22-02, 712-22-07, «Корвет Северо-Запад» ООО - (812) 251-74-56, «Aura Computers» - (812) 325-69-20, г. Сахты «Поиск» - (8636)23-78-51, г. Сочи «Поиск» - (8622)62-58-51, г. Ставрополь «Поиск» - (865)8772223, г. Таганрог «Поиск» - (8634) 31-54-10, г. Казань «Отражение» - (843) 295-85-95, Форт Диалог - (8552)35-88-64, г. Петрозаводск «Электронные системы» ООО - (8142) 766-371, г. Ярославль Enter - (4852) 73-23-21, г. Воронеж ООО «САНРАЙЗ ВОРОНЕЖ» - 397-051, 397-052, 397-053, г. Новосибирск ООО «Цифровой Мир» (383) 223-58-01, 223-05-80, Компания «Готти» (383) 211-00-12, «Премьер» (383) 222-55-20, 314-06-16, 228-23-29, г. Томск Компания «Готти» (3822)491-836, 492-844, 528-786, 528-832, г. Бийск Алтайский край Сеть компьютерных магазинов «Киrolан» (3854) 34-22-11, 24-86-00, 32-99-40

Интернет-магазин Prestigio.
Доставка без предоплаты в крупнейших городах России
shop.prestigio.ru

РЕКЛАМА

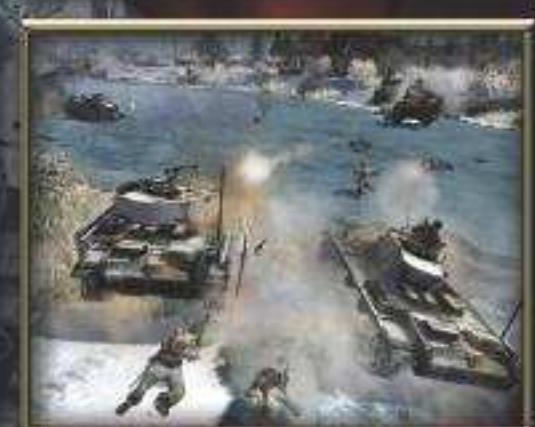
Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Centrino, and the Centrino logo are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

© 2005 Prestigio. All rights reserved. Prestigio reserves the right to change, without notice, product offerings or specifications. Product design specification and colors are subject to change without notice and may vary from those shown. Prestigio перекладывает Microsoft® Windows® XP Professional.

Wireless connectivity and some features may require you to purchase additional software, services or external hardware. Availability of public wireless LAN access points is limited, wireless functionality may vary by country and some hotspots may not support Linux-based Intel Centrino mobile technology systems. System performance measured by MobileMark® 2002. System performance, battery life, wireless performance and functionality will vary depending on your specific operating system, hardware and software configurations.

ДОЛГОЖДАННОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛУЧШЕЙ ИГРЫ 2004 ГОДА*

В тылу



Реклама

© 2006 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2006 Компания Best Way. Все права защищены.

*По версии Gameland Award 2005

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва ул. Шоссе, 11; 1-я ул. Ватулина, 12а; ул. Новый Арбат, 17; ул. Профсоюзная, д. 128, корп. 3; м. Марьина ТХ, а/я №19; ул. Люблинская, 4а; Береговая пр., 8/1; ул. М. Бирюкова, вл. 17; Садовая, 24, корп. 2; Б. Оружен, 19, стр. 2; Ленинградский проспект, дом 55/2; Строительная, 9; Бол. Якиманка 26. Дом игр и музыки; Русаковская ул. 27. Дом книги и Союзтехиндустриальбиблиотек ул. 16; 3-ий Давыдовский пер. 2/5 корп. 1; Валковский проспект д. 62/1; Руставели, 1; Ломоносовский пр-кт 23; Братиславская ул. 13; Новая Басманная 31 стр. 1; Иван Фрамо 38 корп. 1; Арсенальное шоссе д. 54; Павлова д. 26; Мокшанского, 33/1; Олимпийский проспект, 16; Марксистская д. 3 (мал. Пискарев); Нижняя Красносельская 45 корп. 41; Привокзальная 19; Земельный Вал д. 2/50; Сев. Бульвар ул. Старокачаловская д. 16; Октябрьская наб. 22/24; Ленинский проспект 88; Земляной Вал д. 10/10 Б; Космодемьянская шоссе д. 20 стр. 1; Настольный Бульвар д. 4 к. 1; Дружбинский пр.; Ленинский пр-кт 140; Андреевская ул. 26 корп. 1; Мясницкая ул. 17; Матвеевская ул. 20 корп. 1. Александров Красный пер., 10 Астрахань ул. Саушкина, 51; ул. Советская, 36; ул. Угличская, 3; ул. Угличская, 3 «Перекресток» Великий Новгород ул. Большая Санкт-Петербургская д. 9/11 Вильнюс ул. Алягулд, 10 «KEDOTE и КО»	Владивосток ул. Жигур, 48; ул. Русская, 46 «Планета»; Владимир ул. Давыдовская, 10; ул. Давыдовская, 11; ул. Давыдовская, д. 5/1; Октябрьский пр-т, 47 Волгоград пр. Ленина, 2-а Воронеж ул. Героев Сибири, д. 65 А, ТЦ «Армда» пав. А-23; Ленинский пр-т, 100 ТЦ «Газпром»; ул. Коммунальная «Лаборатория Развлечений»; Остужевское шоссе «Лаборатория Развлечений» Геленджик ул. Павлова, 33 «Компакт» Губкин ул. Давыдовского, 113 Дзержинск ул. Гайдара, 51а Днепропетровск пр. Кара Мухом, 90; ул. Мокшанская, 1; пр. Кара Мухом, 46; ул. Хорьковская, 2; ул. Боброва, 23; ул. Мокшанская, 3; ул. Ленина, 1-Б Екатеринбург ул. 8 Марта, 62 «Игрострой Мир»; ул. Дзержинский И-5, Кировградская ул., д. 15, ТЦ «Электронный рай», пав. 12/1; ул. Раздольная 4 магазин «Салон Тин» Железнодорожный ТЦ «Юлент», 1 этаж, павильон 44 Жуковский ул. Гагарина, 24; ул. Лаского дом 1, 4 этаж, магазин «Матрица»; ул. Чкалова, 1 Ижевск ул. К. Маркса, 302, м-н «Перекресток» Иркутск Чкалова 19 «РембытТехника»; Ломова 15 «Фанат»; Фрунзе 6 «Видео»; Атланова 17 «Поголовый Комплекс»; Косовская 2 «CD-Hit»; Урицкого 13 «Синтез»; Партизанская 1, ТЦ «Файл»;	Дзержинского 25, «Юлент»; Урицкого 1, «Детский мир» Калининград пл. Победы, 4; торговая сеть «Монитор» Калуга ул. Кирова, 7/47 Кемерово ул. Троицкого, 22 «а»-102 Киров ул. Мокшанская, 11 «Орбис»; ул. К. Маркса, 129; ул. Мокшанская, 12; ул. Пролетарская, 17а; ул. Ворожского, 71 Киев ул. Большая Васильковская, 54 «Сказка» Клин ул. Гагарина, 37/1 «Компьютеры и связь» Кострома Красная роща, магазин АС; пл. Октябрьская, 1, универсам «Костром», 1 этаж, А Лангепас ул. Ленина, 28-а, маг. «Планета» Липецк ул. Ворошилова, 3 «Золотой Диск» Луганск ул. Советская, 88 «Прогноз» Луганск, Приморский край 4 м-н «Адонис» Лысьва ул. Фролова, 33 Махачкала ул. М. Вязового, 67 Миасс пр. Октября, 31 Минск ул. Я. Колоса, 1 Нарьян-Мар ул. Ленина 23 В Невинномысск ул. Мещерякова, 17 Нефтекамск ул. Ленина, 15 Нефтеюганск «Росин», мкр. 2, д. 23	Нижний Новгород ул. Большая Покровская, 74, м-н «Компьютер плюс»; ул. Вахтангова, 7/9, м-н «Оптимейт»; ул. Фрунзенская, 10 отдел «Компьютер плюс»; ул. Масленков, д. 5, салон «Все для бухгалтера» Новокузнецк ул. Металлургов, 1, м-н «ПРИВЕТ» Новосибирск ул. Тополя, 42 - 1С:Мультимедиа.Сибирь Норильск ул. Богдана Хмельницкого, 17; ул. Кирова, 29-4 Одесса ул. Павлова, 32; ул. Рязанцевская, 10 «Антика»; ул. Жуковского, 34 «Компьютерный Дом»; ул. Королева 120 ТЦ «Антика»; ул. Гастелло, 50 ТЦ «Антика» Омск ул. Красный Гуть, 9; Торговый город, 3 разнора, 23 место; ул. Копылова, 12; Промышленный район; Панкратов-Центр; Кирова, 12 Орел Красная, 1 Оренбург ул. Советская, 40 м-н «ЭВ» Орск ул. Красноармейская, 64 Павловский-Посад ул. Кирова, 23 Пенза ул. М. Горького 37а магазин «Фристайл»; ул. Мокшанская, 83 ТЦ «Пассаж», 1 этаж, магазин «Тор Озон» Пермь ул. Бульварная, 38, маг. «Игрушки»; ул. Ленина, 54 Магазин «Вектор»; ул. Дзержинского, 58; ул. Углича, 13, ТД-Владимир»; ул. Борозинская, 13, универсам «79» Псков ул. Виа Фабрицкая, 10 Пушкино, МО Московский проспект 5	Рига ул. Давыдовская, 14, оф. 502 «AND»; ул. Бонифас 39, т/д «ЭЗ»- SA «ЭЗ»; ул. Кр. Барона 25, SA «ЭЗ»; ул. Кр. Барона, 73; ул. Масленков, д. 5, салон «Все для бухгалтера» Ростов-на-Дону ул. М. Горького, 143, 4-й этаж, Комплекс «Эксперт»; ул. Серафимовская, 53, Магазин «ИГРОПОЛИС»; пр. Ворошиловский, 56 Магазин «ИГРОПОЛИС» Самара Московский шоссе, 4, стр. 15, ТЦ «Салат»; Московский шоссе, 81А, ТЦ «Парк Юно»; ул. Стара Завра, 59, стр. 1, ТЦ «Старозавровский»; содня 5; ул. Победы, 131, ТЦ «Торгово»; ТД «Перекресток» (бывший универсам Мичуринский), ул. «Народная», 38; станция метро «Газетная», вестибюль №2, павильон №14; ул. Ленинградская, 63, магазин «Улыбка»; ул. Георгия Димитрова, 7, ТЦ «Орбис»; пр. Кирова, 48, ТЦ «Юность», цокольный этаж; пр. Ленина, д. 12А, ТЦ «Молдавия»; ул. Угличская, 18, ТЦ «Вектор», секция 333 Саранск ул. Пролетарская, 40; ул. Большая Советская 37/3; ул. Советская, 65 Сочи ул. Павлова, 88 «Сармис» Северодвинск ул. Павлова, 11 ТЦ «Дружба» Северорудольск ул. Молодежная, 10 С.-Петербург ул. Садовая, д. 11; Нарский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»; Ивановский пр., 2 мал. «Милосердие»; Канонерский пр., 10/5, компьютерный супермаркет «АКТОЛ»; Самая пл., 1, «Компьютерный Мир»; пр. Станке, 77, «Компьютерный Мир»; Московский пр., 68, «Компьютерный Мир»; Ленинская пл., 12; ул. Гомария, д. 13 «ДискПро»; ул. Марала д. 6 «КЕЙ»; ул. Пушкинская, 12, лит. А, пав. 4-Н «Пайт-Проект»; Московский пр., 2; 7-й линия Васильевского острова, д. 40;	Большой пр-т Вас. п-ва, 68; Восстания, 13; Несский проспект, 35 Старый Оскол мкр. Косовая, 28а; пр. Металлург д. 6, ТЦ «Славянка»; мкр. Олимпийский, д. 63, ТЦ «Озон», 0-й этаж. Сургут ул. Ленина, 15; ул. Энгельса, 11, блок 6 «Дитер» Тамбов ул. Советская, 148/45, магазин «ВЕРНИСАЖ» Тольятти ул. Революционная, 60, книжный магазин «Мелодия»; Приморский б-р, 22, книжный магазин «Иллюзия» Томск ул. Искитинский тракт д. 80/1; ул. Красноармейский 135; ул. Волжская, 6; ул. Искитинский тракт д. 118/1 Тюмень ул. М. Горького, 44, корп. 4, ТДЦ «Гурман», пав. 2025; ул. Республики, 62 Тында ул. Кр. Пресня, 33 Уссурийск ул. Некрасова, 262 Уфа ул. 50-летия Октября, д. 2, универсам «Патриот»; ул. Лесопосадочная, 49, ТСК «Октябрьский»; ул. Маршала Жукова, стр. 10, блок «В» пав. 68, ТЦ «Иллюзия»; ул. 50-лет СССР, 47 «Океан»; пр. Октября, 157 Чапеевск «Камелот» ул. Ленина, 62; «Улыбка» ул. Чкаловского, 28а; Чусовый ул. Чкаловского, 8 Элиста ул. Пушкина, 20 Якутск ул. Орджоникидзе, 20, «Матрица» Ярославль ул. Свободы, 1/2, ТЦ «Вектор», 2 этаж Интернет-магазины www.ozon.ru www.bolero.ru
---	---	---	---	---	--

а также в фирменных магазинах Москвы:

Чистый софт: Фирма «1С», ул. Селезневская, 21; ТЦ «Булковский двор», пав. А-2 пр. Бульварного, 53, стр. 2; ТЦ «Горбушкин двор», пав. С2-60, Братиславский пр., 7, к. 3; ТЦ «Горбушкин двор», пав. 62-166, Братиславский пр., 7, к. 3; ТЦ «Меридиан», Раздольный пр-т 28; ТЦ «Меридиан», ул. Милославский д. 37, ТЦ «Семеновский», пав. Д-50.

Специальная площадка: д. 1, ТЦ «Тайм Дом» этаж 2, 24 км МКАД, ТЦ «Черемушки», пав. 26-21 ул. Профсоюзная, 56; ТЦ «Вектор», ул. Профсоюзная 102, стр. 1, пав. 308, ТЦ «Перекресток», ул. Новоосинская, д. 144.

Ашан: Перекресток МКАД с Зеленовским шоссе, Перекресток МКАД с Калужским шоссе.

М-Видео: Савельевский б-р 13 стр. 1, Давыдовское шоссе, 12, 26-й км МКАД, Рузавская ул. 22, ул. Генерала Белова 35, Профсоюзная, д. 40, Щелковское шоссе 100, Ленинградское шоссе 16 стр. 1-2, Пр-т Мира, 91 корп. 1, Автозаводская д. 11, Чапарский б-р д. 3, корп. 2, Маросейка д. 6/8 с. 1, Сталенинская пер д. 13/15, Люблинская д. 169, Никольская д. 8/1, Бол. Чернышевская д. 1, Измайловский вал д. 3, Ленинград д. 3.

Парити: Волгоградский пр-т д. 1, Кутузовская пл. д. 1, Пресненский Вал д. 7, Земельный вал д. 32/34, Мичуринский пр-т д. 45, пр-т Мира д. 118А, Брестская д. 12, Солнечная д. 1, Комсомольский пр-т 27, Ленинский проспект д. 70/11, Земельный вал 33, Мал. Черкасский пер 2/5, Долгоруковская 40, Ленинградский проспект дом 52, Варшавское шоссе 2, Урицкого 1 А, Народного ополчения ул. 22/2.

Премьер-Дизайн: «Торговый ряд «Базисный Дворик», ул. Профсоюзная 19, павильон №6, ул. 13-ая Парковая д. 27/4.

Формоза: Троицкитинский переулок д. 2, Суворовская д. 7 а, Генерала Белова д. 4, Шаболова д. 61/21, Профсоюзная, д. 98, корп. 1, Академическая д. 57.

Цифра: Пл. Воровского 1, Пр-т Бульварного 53 ТД Буденский И-5, Кировградская ул., д. 15, ТЦ «Электронный рай», пав. 12/1, Тверская 25/9.

ТД «Созвездие»: Алесейский, Мира пр-кт, 116, Арбат, Старый Арбат ул., 6/2, ГИМ, Красная пл., 3, Велозик, ул. Велозикова д. 20 А, Дзержинский пр-т, 33 А, Железнодорожный б-р, 7/11, Калейка, Мичуринский пр-т, 44, Малая, Урицкая ул., 42, Мир, Бибиревская ул., 11, Мир, Дмитровское ш., 43, Мир, Воронцовская ул., 7, Мир, Волгодонский пр., 133, Мир, Профсоюзная ул., 144 (Арбат), Новоулицо, Варшавского пр-т, 86, стр. 2, Перекресток, Аппельманское ш., 40 А, Рахматов, Каширское шоссе, 81, стр. 2, Рахматов, Шаромовская ул., 80 А, Рахматов, Новокосинский б-р, д. 41, с. 4, Рахматов, Митинская ул., 53, Рахматов, Комсомольская пл., 6, Рахматов, Ярославская ул., 19, Рахматов, Чкалов ул., 13, Таганка, Верхняя Радищевская ул., 22, Теслянская, Люблинская ул., 2, ДМ, Петровка ул., 2, вл. 6, Юнгир, Новый Арбат ул., 19, стр. 1, Столица, Кустановская ул., 6, Круус-Сиргола, 66 км МКАД, Черемушки, Нахимовский пр-т, 33/2, DM - Каударт, Диск, Ленинский д. 11, Столица Ключевая, АВ-Таганка, Мир Плещи,